

KK

AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CD-I
CDT CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno V n.10
OTTOBRE 1993
Lire 5500

RETURN TO ZORK

UN CAPOLAVORO CHE VIENE DAL PASSATO



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NUMERO SPECIALE

**INSERTO
MULTIMEDIA**

ECTS

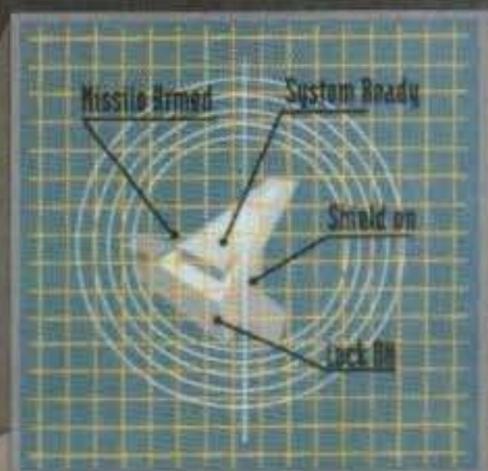
10 PAGINE DI ANTEPRIME DA LONDRA

FRONTIER

ELITE TORNA ALLA GRANDE

**AMIGA ALLA
RISCOSSA!**

URIDIUM 2
OVERDRIVE
TURRICAN 3



RECENSIONI

LANDS OF LORE • SOCCER KID • CLASH OF STEEL • IRON HELIX • MIG 29 •
WHEN TWO WORLDS WAR • PATRIOT • KING MAKER • MOTOR STARS • BLO

THE MAGICAL QUEST

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATION SUP

TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO PER PORTARVI IN UN CARTOON DI MAGIA E DI MISTERO. CON UNA ANIMAZIONE DA AUTENTICO DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

TUTTE LE SCHERMATE SONO IN ITALIANO!

Drizzate le orecchie! È arrivato Mickey Mouse.



6 MONDI DA ATTRAVERSARE

3 TRAVESTIMENTI PER TOPOLINO

8 MEGA DI MEMORIA

4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

1 O 2 GIOCATORI

POSSIBILITÀ DI CONTINUARE IL GIOCO



SUPER NINTENDO LA SFIDA

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



QUEEN

COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"



SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI
QUEEN COMPUTER HA SOLO
PROGRAMMI ORIGINALI!"



TITOLO	PC	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	
3D WORLD SOCCER	79.900	89.900
3D WORLD SOCCER	99.900	89.900
3D WORLD TENNIS	79.900	89.900
A-TRAIN	99.900	99.900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	99.900	99.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES I		99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
WORLD WAR I 1941 DISK ACES OF PAC.	59.900	
ACES OVER EUROPE	129.900	
AUBIN 2		79.900
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMBERSTAR	TEL.	TEL.
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	129.900

TITOLO	PC	AMIGA
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DE LUKE TRIAL PURSUIT	79.900	
DELUXE PAINT IV	199.900	
DESERT STRIKE	89.900	
DOORFIGHT	129.900	
DOMINUM	109.900	99.900
DRAGON'S LAIR II	99.900	99.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	
DUNE II	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	89.900
DYNABLASTER	79.900	89.900
EGYPTQUEST 2	109.900	
EL FISH	89.900	
ELVIRA 3	89.900	
EMPIRE DE LUKE	129.900	
ENSEMBLE 1.2	199.900	
ENTITY		TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPAÑA THE GAMES 92	89.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	89.900
EUROGOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010 - THE FIRST CHAPTER	79.900	
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER II	109.900	TEL.
F1 CHALLENGER	TEL.	TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	
F19 STRIKE EAGLE II	109.900	
F19 STEALTH FIGHTER	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	89.900	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FLAG	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHANTOM	119.900	
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	
GI ORAL GLADIATORS		59.900
GIOME ALONE	59.900	49.900
GOAL KICK OFF 92	79.900	89.900
GODS IV I	79.900	49.900
GODS IV II	TEL.	TEL.
GOODS	49.900	
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND SLAM BRIDGE I	89.900	
GREAT NAVAL BATTLES	89.900	



TITOLO	PC	AMIGA
APOCALYPSE	59.900	
ARABIAN NIGHTS	49.900	49.900
ARMA SETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	
ATAC	99.900	
AUTOCROUTE EXPRESS EUROPA	189.900	
AUTOCROUTE EXPRESS ITALIA	149.900	
AV 88 HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN 2	TEL.	TEL.
BARON'S TALE CONSTRUCTION SET	89.900	
BART VS. THE WORLD	TEL.	TEL.
BATMAN 3 - RETURN	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	109.900	
BC 42	TEL.	TEL.
BOMBERS	TEL.	49.900
BOT OF THE BEST	TEL.	TEL.
BREATHING AT FRONTIER	129.900	
BREDS OF PREY	109.900	89.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BODY SLIDES	79.900	89.900
BUSSA 92 1978		TEL.
BUSZ ALONIA RACE INTO SPACE	59.900	
CACUAM	99.900	79.900
CAMPION	89.900	79.900
CAMPION MISSION DISK	59.900	89.900
CAR & DRIVER	89.900	
CHICKENS AT WAR	99.900	
CHICKENS AT WAR CONSTRUCTION KIT	129.900	
CHICKEN I	89.900	
CHICKEN II	89.900	89.900
CHICKEN III	89.900	89.900
CHICKEN IV	89.900	89.900
CHICKEN V	89.900	89.900
CHICKEN VI	89.900	89.900
CHICKEN VII	89.900	89.900
CHICKEN VIII	89.900	89.900
CHICKEN IX	89.900	89.900
CHICKEN X	89.900	89.900
CHICKEN XI	89.900	89.900
CHICKEN XII	89.900	89.900
CHICKEN XIII	89.900	89.900
CHICKEN XIV	89.900	89.900
CHICKEN XV	89.900	89.900
CHICKEN XVI	89.900	89.900
CHICKEN XVII	89.900	89.900
CHICKEN XVIII	89.900	89.900
CHICKEN XIX	89.900	89.900
CHICKEN XX	89.900	89.900
CHICKEN XXI	89.900	89.900
CHICKEN XXII	89.900	89.900
CHICKEN XXIII	89.900	89.900
CHICKEN XXIV	89.900	89.900
CHICKEN XXV	89.900	89.900
CHICKEN XXVI	89.900	89.900
CHICKEN XXVII	89.900	89.900
CHICKEN XXVIII	89.900	89.900
CHICKEN XXIX	89.900	89.900
CHICKEN XXX	89.900	89.900

TITOLO	PC	AMIGA
IMPERIAL PURSUIT	129.900	
AMERICA ATLANTIC DISK OPERA, NVA 243	59.900	
SUPERHIP DISK GREAT NAVAL BATTLES	39.900	
GLIMPSE 2000	89.900	89.900
GLIMPSE 2000 MISSION DISK	89.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 367 TH	79.900	
HINDSIGHT	TEL.	TEL.
HISTORICAL SIM - 16	TEL.	TEL.
HOKU	89.900	89.900
HOYLE'S CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49.900	
JUPITER'S FIRE	TEL.	TEL.
KOB	89.900	
KING'S QUEST V	99.900	99.900



TITOLO	PC	AMIGA
AMERICA ATLANTIC DISK OPERA, NVA 243	59.900	
SUPERHIP DISK GREAT NAVAL BATTLES	39.900	
GLIMPSE 2000	89.900	89.900
GLIMPSE 2000 MISSION DISK	89.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 367 TH	79.900	
HINDSIGHT	TEL.	TEL.
HISTORICAL SIM - 16	TEL.	TEL.
HOKU	89.900	89.900
HOYLE'S CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49.900	
JUPITER'S FIRE	TEL.	TEL.
KOB	89.900	
KING'S QUEST V	99.900	99.900

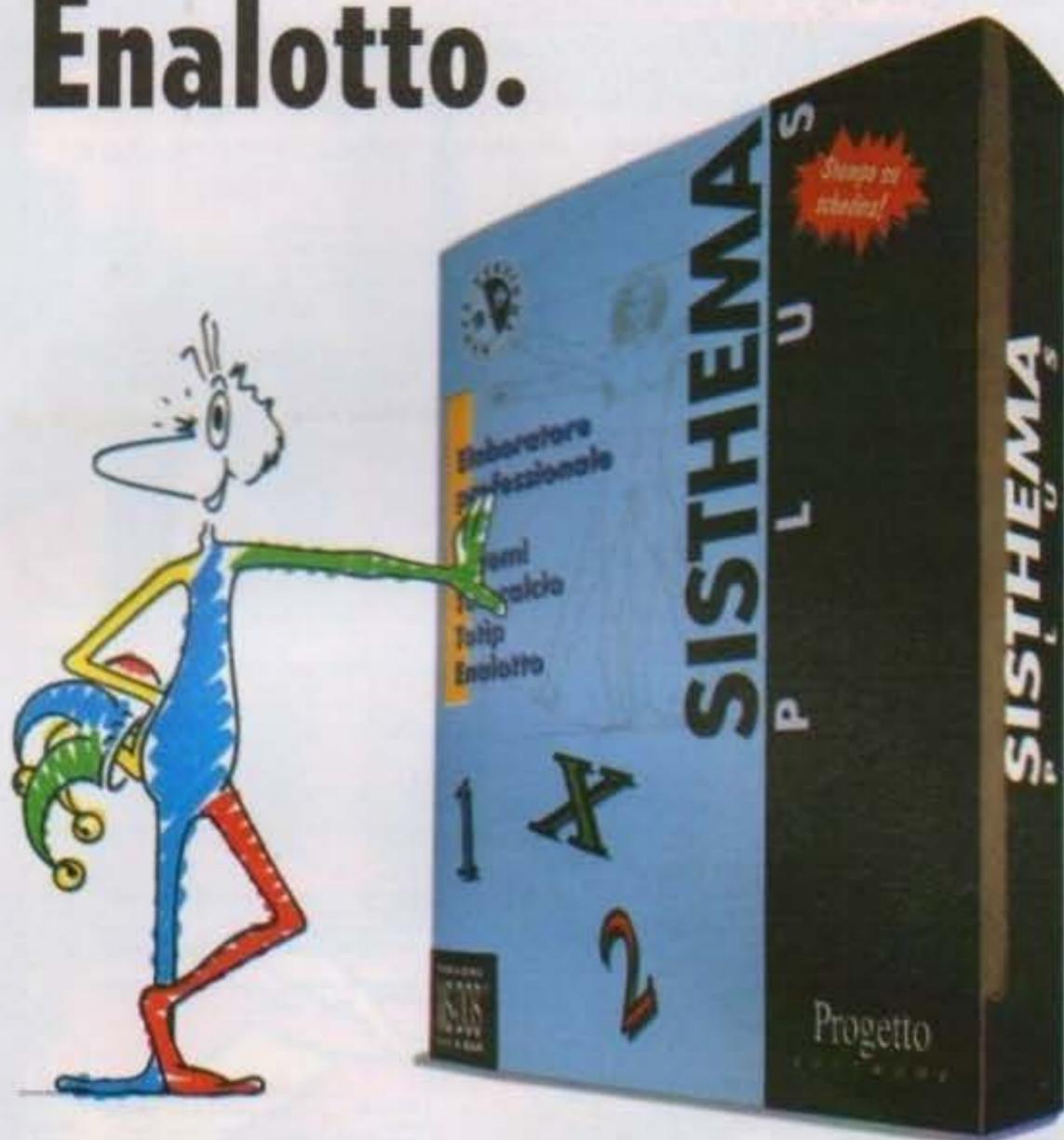
TITOLO	PC	AMIGA
LOST IN TIME	129.900	
LOST IN TIME	129.900	
LOTUS II		99.900
LUKE OF THE TEMPTRESS	79.900	89.900
MAI TANK PLATOON	89.900	89.900
MAILSTROM	89.900	
MANTE	129.900	
MIC DONALD LAND	49.900	89.900
MERCENARIES	109.900	
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY	99.900	
MORPH		89.900
ROCK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900	89.900
NEIL MARSHALL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	89.900
NO SECOND PRIZE	89.900	89.900
OMAR SHARIF BRIDGE	89.900	
ORION SCREEN SAVER FB - WINDOWS	89.900	
OVERDRIVE		89.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	
PACIFIC WARS	119.900	
PC ASTROLOGIA	149.900	
PC ALTRA	109.900	
PC COSMOS	109.900	
PC LOMO	109.900	
PPS WINDOWS WORKS 2.0	109.900	
PIRATES	89.900	
POOL	89.900	89.900
POPULOUS I	99.900	79.900
PRESTON I	89.900	TEL.
PREMIER MANAGER	79.900	
PRIME MOVER		TEL.
PRINCE OF PERSIA		24.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900	
PROFESSIONAL WAR ON THE FRONTIER	TEL.	
QUEST FOR GLORY I	109.900	
RADNAROK	TEL.	TEL.
RAMPART	89.900	
REACH FOR THE SKIES	89.900	89.900
REALMS OF DARKNESS		TEL.
RED ZONE		89.900
RECTE 2	89.900	89.900
RETURN OF THE PHANTOM	109.900	
REINFORCED	109.900	
RISKY WOODS	69.900	89.900
ROAD RUSH	89.900	89.900
ROBODOP 3	89.900	
ROBODOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	89.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	TEL.
SCRABBLE (SCARBEE)	109.900	89.900
SENSELESS SOCCER 92/93	79.900	89.900
SHADOW OF THE BEAST II		89.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	
SHADOW PRESIDENT	109.900	
SHADOW WORLDS	89.900	89.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY 2		TEL.
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	
SIM FARM	TEL.	TEL.



TITOLO	PC	AMIGA
LORD OF THE RINGS I	99.900	
LOST IN TIME	129.900	
LOTUS II		99.900
LUKE OF THE TEMPTRESS	79.900	89.900
MAI TANK PLATOON	89.900	89.900
MAILSTROM	89.900	
MANTE	129.900	
MIC DONALD LAND	49.900	89.900
MERCENARIES	109.900	
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY	99.900	
MORPH		89.900
ROCK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900	89.900
NEIL MARSHALL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	89.900
NO SECOND PRIZE	89.900	89.900
OMAR SHARIF BRIDGE	89.900	
ORION SCREEN SAVER FB - WINDOWS	89.900	
OVERDRIVE		89.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	
PACIFIC WARS	119.900	
PC ASTROLOGIA	149.900	
PC ALTRA	109.900	
PC COSMOS	109.900	
PC LOMO	109.900	
PPS WINDOWS WORKS 2.0	109.900	
PIRATES	89.900	
POOL	89.900	89.900
POPULOUS I	99.900	79.900
PRESTON I	89.900	TEL.
PREMIER MANAGER	79.900	
PRIME MOVER		TEL.
PRINCE OF PERSIA		24.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900	
PROFESSIONAL WAR ON THE FRONTIER	TEL.	
QUEST FOR GLORY I	109.900	
RADNAROK	TEL.	TEL.
RAMPART	89.900	
REACH FOR THE SKIES	89.900	89.900
REALMS OF DARKNESS		TEL.
RED ZONE		89.900
RECTE 2	89.900	89.900
RETURN OF THE PHANTOM	109.900	
REINFORCED	109.900	
RISKY WOODS	69.900	89.900
ROAD RUSH	89.900	89.900
ROBODOP 3	89.900	
ROBODOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	89.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	TEL.
SCRABBLE (SCARBEE)	109.900	89.900
SENSELESS SOCCER 92/93	79.900	89.900
SHADOW OF THE BEAST II		89.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	
SHADOW PRESIDENT	109.900	
SHADOW WORLDS	89.900	89.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY 2		TEL.
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	
SIM FARM	TEL.	TEL.

TITOLO	PC	AMIGA
WIN LEFT	99.900	89.900
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SMASH		49.900
SOCCER 92		TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HEAV	79.900	TEL.
SPACE LEGIONS	89.900	
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPACEWAY 2000	129.900	
SPEAR OF DESTINY	TEL.	
SPECIAL FORCES	99.900	
STAR CONTROL I	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STEEL EMPIRE	89.900	89.900
STREET FIGHTER 2	89.900	89.900
STRIKE COMMANDER	119.900	
STRIKE COMMANDER 3 & 4	89.900	
STRIP FORGIVE LANE	59.900	89.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUB	TEL.	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL.
SUPERTRIS	89.900	79.900
SYNDICATE	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	109.900	
TEAM SUZUKO	29.900	
TERMINATOR 2025	TEL.	
TERROR OF THE DEEP	TEL.	
TEX WILDER: PIOMBO CALDO	79.900	89.900
THE CAPTAINS		TEL.
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	99.900	
THE DARK HALF	89.900	
THE DIS		TEL.
THE HUMAN	99.900	89.900
THE IMPROBABLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	129.900	
THE LOST UNDIS	79.900	89.900
THE MAGIC CANDLE II	89.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE WARRIOR		89.900
THE FIGHTER		TEL.
THORNBACK	89.900	
TRACON 2	TEL.	89.900
TRACON 3	TEL.	TEL.
TRANGARICA	TEL.	TEL.
TROUBLE		49.900
TROLLS</		

Abbiamo grandi programmi per chi gioca a Totocalcio, Totip ed Enalotto.



Nuovo SISTHEMA PLUS 2.5!

con Sequele, Accorpamento totale e FastCruncher

Non c'è paragone!

SISTHEMA PLUS è l'unico programma per Ms-Dos e Amiga che oltre a condizionare i tuoi sistemi con metodi statistici esegue avanzate riduzioni matematiche. La nuova versione 2.5 dispone inoltre del condizionamento per accoppiate, terzine e quartine.

Più veloce della luce!

Con SISTHEMA PLUS 2.5 l'incredibile riduzione cruncher è diventata da 3 a 6 volte più veloce. Una migliorata interfaccia utente consente un immediato accesso a tutte le informazioni più importanti sul sistema, mentre la memorizzazione su disco delle colonne sviluppate elimina la necessità di ripetere le elaborazioni.

In più il nuovo accorpamento totale consente la massima compressione possibile delle colonne, minimizzando i tempi per la compilazione delle schedine. Naturalmente SISTHEMA PLUS stampa su schedina, ma se non ti interessa c'è SISTHEMA 2.5, costa quasi la metà e stampa le colonne a video o su tabulato.

Diffidate delle imitazioni!

Solo la linea di programmi SISTHEMA è assistita e garantita da Progetto Software e da più di 25.000 installazioni. Non perdere tempo, quindi, e chiamaci oggi stesso per avere l'indirizzo del più vicino rivenditore o per saperne di più: scoprirai che abbiamo grandi programmi!

Progetto

SOFTWARE

Programmi vincenti.

Si avvicina il Natale e le case di software cominciano a prepararsi per l'abbiamo noi. Si tratta di *Frontier*, il seguito di *Elite* mai realizzato.

Dadiv Braben ci ha messo circa cinque anni per realizzarlo. Andrea Minini un paio di giorni per recensirlo, altrimenti sarebbe slittato a novembre.

Abbiamo scelto di fare la recensione (in esclusiva per l'Italia) anche se il tempo a nostra disposizione non era sufficiente per giocarlo - e valutarlo - come avremmo voluto. Andrea si è comunque impegnato molto e crediamo che dalla recensione si possa capire, ciò nonostante problemi come questo sorgono ormai ogni mese. I giochi sono sempre più grandi e complessi e i tempi di produzione della rivista non consentono sempre di valutare un gioco con il dovuto approfondimento.

Le nostre recensioni sono sempre realizzate su versioni finite o quantomeno al 90%, quindi sono sempre affidabili, ma resta il fatto che a volte - come con *Frontier* - ci resta un po' di amaro in bocca perché sapevamo di poter fare meglio se solo avessimo avuto più tempo.

Cosa ne pensate voi di questa cosa: preferite una recensione fatta velocemente (ma sempre in modo professionale) oppure vorreste che valutassimo i giochi nei tempi necessari, col rischio, magari, di ritrovarselo il mese dopo? Scriveteci e dicitci il vostro parere: ci aiuterete a fare una rivista sempre più in linea con le vostre esigenze.



18 Direttamente da Londra 10 pagine con tutte le novità riguardanti il mondo del videogioco, viste e toccate con mano dai nostri superinviati.



62 Una fantastica avventura multimediale dotata di una interfaccia utente assolutamente innovativa. Sarà il nuovo K-Parametro per i giochi di avventura? Andate a scoprirlo subito a pag. 55.



90 Andrew Braybrook torna al suo vecchio capolavoro per attualizzarlo e prepararlo ad affrontare centinaia di nuove frenetiche sfide. Per sapere tutto quanto sul gioco comete a pag. 90



99 Finalmente un picchiaduro degno di nota per il PC. Botte a più non posso in questo capolavoro del Team 17.

News.....5

Come sempre una pioggia di notizie. Holobyte ingloba Microprose; tutte le prossime uscite per Amiga CD32; Power PC: il rivale del Pentium; Jaguar, pare che sia la volta buona; Nintendo e Silicon Graphics firmano un accordo per la realizzazione di una superconsole a 64-bit. Questo ed altro nelle 4 fittissime pagine di News.

Lawnmowerman.....40

Dal film sulla realtà virtuale un gioco dalle caratteristiche spettacolari. Per K una anteprima straordinaria...

Flight Simulator 5.....43

Il colosso informatico di Bill Gates si butta anche sul ludico con questa simulazione di volo, giunta ormai alla sua quinta edizione, che nulla ha da invidiare alle sue più note colleghe.

Prove su Schermo.....55

Elite 2 atterra sul nostro pianeta dopo un viaggio di cinque anni, Andrea Minini lo esamina a fondo e ci dà il suo responso. A seguire e tra gli altri *Lands of Lore*, *Soccer Kid*, e il Macintoshiano *Iron Helix*. Nella zona riservata alle console lo sparattutto demenziale *Pop'n Tweek* per Super Nes, provato dal poliedrico Tiziano Toniutti.

TNT.....105

Ben sei pagine di istruzioni, compongono la seconda parte della soluzione di *Ultima 7 parte II* portata a termine dall'ormai mitizzato Paolo Paglianti.

K-Box.....117

Da questo numero ulteriore novità: oltre alla posta "convenzionale" gestita da MBF e alla posta TNT di Paolo Paglianti, fa la sua comparsa la posta "tennica" tenuta da Alessandro Cattelan. Non riuscite a caricare *Laura Bow II* perché non avete memoria a sufficienza? Quando giocate a *Pop II* la vostra *Sound Blaster* è più muta di un pesce? Quando inserite il terzo dischetto di installazione di *Falcon 3.0* vi parte una formattazione a basso livello dell'Hard Disk? La vostra lavastoviglie ha problemi con il prelavaggio? Il tostapane di vostro nonno brucia i toast solo nell'angolo in alto a sinistra? Beh, scriveteci. Il buon Alex Cattelan ha una risposta per (quasi) tutto!



113 Un articolo sul mondo telematico in grado di chiarire ogni vostro dubbio.



54



Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio VII
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel. 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel. 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abiotti, Diego Antonelli

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alexandre Pasetto, Fabio Massa, Omar Tessadori, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke, Diego Montefusco, Davide Follini

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Maria Villa, Gian Vittorio Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sudafrica, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870-1

© Studio VII
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION
PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI
PER RIVENDITORI
CASH & CARRY**

CONFIGURAZIONI PERSONAL COMPUTER

NON PERDERE L'OCCASIONE!!

**ORDINA SUBITO
IL TUO PC
A PREZZO
SCONTATISSIMO!!!**



**A PARTIRE DA
L. 900.000
IVA INCLUSA**

**286 - 386 - 486 CONFIGURAZIONE
A VOSTRA RICHIESTA**

PAGAMENTI RATEALI

a partire da

L. 60.000 al mese

VASTA GAMMA ACCESSORI PER PC

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	L. 760.000
AMIGA 1200 CON HARD DISK	L. 820.000
AMIGA 600	L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	L. 820.000
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 849.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE 1 MB AMIGA 600	L. 119.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500	L. 179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB	L. 690.000
MODEM AMIGA	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 350.000

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
DIGITALIZZATORE AMIGA	L. 450.000
VIDEOGENLOCK	L. 35.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 69.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 500	L. 79.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 600	L. 89.000
KICKSTART 2.0	L. 85.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 89.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 15.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L. 25.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 29.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 19.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE 10 AMIGA)	L. 39.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 1.000
DISCHI 3 1/2", DF - DD E 5 1/4", DF - DD	L. 10.000
GIOCHI E PROGRAMMI	L. 10.000

TELEFONARE
L. 450.000
L. 35.000
L. 69.000
L. 79.000
L. 89.000
L. 85.000
L. 89.000
L. 15.000
L. 25.000
L. 29.000
L. 19.000
L. 39.000
L. 1.000
L. 10.000

SONO ANCORA DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI, GIOCHI,
PROGRAMMI E PERIFERICHE PER COMMODORE 64 - 128

**RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES**

MANFAC
n° 70 GIOCHI
PER CBM 64
L. 25.000
QUERTIC

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERICI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30
SABATO POMERIGGIO CHIUSO

K NEWS

a cura di Diego Antonelli



Commodore CD a ruba... sulla carta

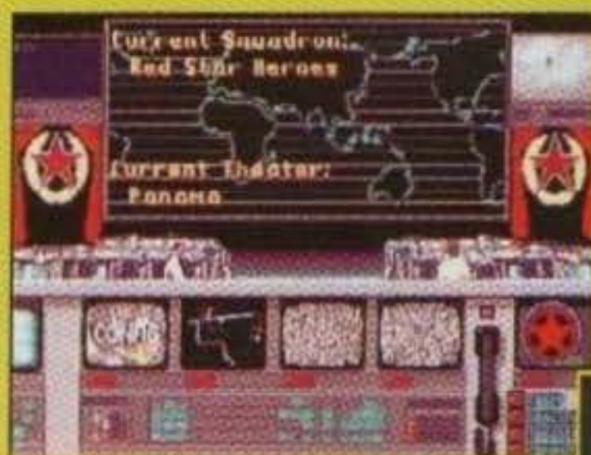
C'è grande ottimismo tra i responsabili della Commodore al riguardo del neonato Amiga CD³². La Commodore, che dà sempre più l'impressione di star giocando una partita decisiva per il suo futuro, ha infatti annunciato di avere programmato di distribuire la bellezza di 400.000 esemplari della macchina nella sola Europa, entro il prossimo gennaio. Secondo i responsabili del colosso statunitense il punto di forza di questa macchina dovrebbe essere il fatto di essere la più economica macchina in circolazione a supportare lo standard Video CD. Un buon segno per quanto riguarda la possibilità di af-

fermarsi dell'Amiga CD³² è rappresentato dall'enorme parco-titoli annunciati in uscita per i prossimi mesi. Eccovene un elenco completo. Alcuni di questi dovrebbero già essere in commercio quando leggerete queste righe.



HOLOBYTE MANGIA MICROPROSE

Pare incredibile, ma, come K aveva anticipato nelle news del mese scorso, la Spectrum Holobyte ha acquistato il 60% della MicroProse. La software house di San Francisco ha fagocitato la società che fino a ieri si è occupata della distribuzione in Europa di tutti i suoi prodotti. Già da tempo in realtà giravano nell'ambiente voci di difficoltà finanziarie della MicroProse, ed in effetti la casa di Bill Stealy negli ultimi tempi aveva intensificato i rapporti con il partner Holobyte. Le cifre esatte dell'operazione non sono state rese note, ma pare che la casa produttrice di *Falcon 3.0* e *Tetris* abbia dovuto investire immediatamente 10 milioni di dollari per risanare i conti della Microprose. Inoltre, per cercare di restituire respiro ai bilanci Microprose, pare sia in vista un drastico taglio del personale impiegato negli uffici in Maryland. Questo porterebbe ad uno spostamento della gestione economico-finanziaria della Microprose agli uffici Holobyte di San Francisco, mentre nel Maryland rimarrebbe solo qualche gruppo di sviluppatori. I responsabili della Spectrum Holobyte hanno inoltre fatto sapere di avere intenzione di tornare ad una produzione più simile a quella che ha caratterizzato i primi successi della casa, ovvero simulazioni aeree e giochi strategici.



1889	Flair	Pinball Fantasies	21st Century
Alfred Chicken	Mindscape	Pinball Illusions	21st Century
Amiga CD Football	Plattsoft	Prehistoric	Titus
B-17 Flying Fortress	Microprose	Premier Manager	Gremlin
Battleground	Titus	Project X	Team 17
Biosphere	Bullfrog	Rise of the Robots	Mindscape
Body Blows	Team 17	Sabre Team	Krysalis
Civilization	Microprose	Sensible Soccer 2	Renegade
Daughters of Serpent	Millenium	Sim City	Maxis
Defender of The Crown 2	Sachs Ent.	Sleepwalker	Ocean
Dune II	Virgin	Soccer Kid	Krysalis
Dune	Virgin	Super Frog	Team 17
Fantastic Voyage	Centaur	Syndicate	Bullfrog
Flashback	US Gold	TFX	Ocean
Global Chaos	Hex	The Chaos Engine	Renegade
Gunship 2000	Microprose	The Diggers	Millenium
Herc's Quest	Gremlin	The Legacy	Microprose
Inferno	Ocean	The Lotus Trilogy	Gremlin
International Golf	Ocean	Uridium 2	Renegade
James Pond 2	Millenium	Utopia 2	Gremlin
James Pond 3	Millenium	Whale's Voyage	Flair
Jurassic Park	Ocean	Zool 2	Gremlin
Liberation	Mindscape	Zool	Gremlin
Lionheart	Thalion		
Little Devil	Gremlin	Nei primi mesi del 1994	
Manchester United 2	Krysalis	Akira	Ice
Microcosm	Psygnosis	Alien Breed 2	Team 17
Mindscape Classics CD	Mindscape	Body Blows 2	Team 17
Mortal Kombat	Acclaim	No Second Prize	Thalion
Musicolor	Virgin	Prehistoric 2	Titus
Nick Faldo's Gold	Grandslam	Ryder Cup	Ocean
Nigel Mansell GP	Gremlin	Total Carnage	Ice
North Polar Expedition	Virgin	Wing Commander	EA
Oscar	Flair		



KNEWS



GRAFTGOLD cavalca KTM

A seguito del successo di *Fire & Ice* e *Uridium* la Graftgold ha deciso di produrre un nuovo gioco per Amiga e PC. Si tratterà di una simulazione motociclistica, che avrà come protagonista la KTM, famosa moto da cross austriaca. Il modello a cui si ispira il gioco, che si intitolerà *KTM Motocross*, è la 500 cc. da corsa. Il gioco si preannuncia molto curato per quanto riguarda la sua veste grafica, e ricco di opzioni. Per promuovere degnamente il suo neonato prodotto la Renegade - distributrice dei prodotti Graftgold - ha deciso di sponsorizzare il team KTM ai campionati mondiali di motocross. La sponsorizzazione abbraccerà tutte le categorie (125, 250 e 500) nelle quali compete la motocicletta austriaca. *KTM Motocross* verrà distribuito a partire dalla prossima primavera. Sono allo studio una versione per SNES e una per Mega-drive

MICROSOFT SEMPRE PIU' IN ALTO

Bill Gates se la ride, e ne ha tutte le ragioni. La sua Microsoft è quello che si suol definire una gallina dalle uova d'oro, che in poco più di dieci anni lo ha reso la persona più ricca d'America. Alla convention tenutasi lo scorso settembre ad Eurodisney, Gates ha illustrato a 800 addetti europei alle vendite Microsoft, le meraviglie della sua società. L'anno fiscale chiuso il 30 giugno scorso ha visto un fatturato di 3.753 milioni di dollari (5.600 miliardi di lire) e un utile di 953 milioni di dollari (1.500 miliardi di lire, lira più, lira meno). Come tradizione dividendi nulli, e quindi una liquidità per la società di Gates che sale a 3.500 miliardi di lire. Tutti soldi che Gates promette di reinvestire nel suo progetto di computer del futuro: una macchina che si dovrà sostituire a telefono, fax, fotocopiatrice, ma anche a televisione, videoregistratore, hi-fi, e che, secondo lui, diverrà realtà nell'arco di tre anni. Noi tutti ci speriamo. Continua così Bill!

POWER PC: nuovo standard?



La partnership tra IBM, Apple e Motorola

comincia a dare frutti, e si tratta di frutti succulenti. Lo scorso 21 settembre IBM ha infatti lanciato a livello mondiale i primi Super PC, basati sul chip Power PC, frutto della collaborazione dei tre colossi. La nascita del Power PC ha anche il sapore di una sfida, sfida rivolta in particolar modo alla Intel, "madre" del chip 80X86, e quindi detentrica del più fortunato standard informatico del mondo. L'operazione Power PC rappresenta dunque il tentativo di affermare un nuovo standard, che dovrebbe entrare direttamente in conflitto con le macchine "Pentium-based". Le potenzialità del Power PC sono enormi: Come sistema operativo potrà adottare l'Aix-Unix - fornito di base dalla IBM -, ma la macchina avrà la possibilità di installare Windows NT, e quindi dovrebbe riuscire a far girare anche programmi DOS. Nessun problema poi per quanto riguarda i programmi Macintosh, che dovrebbero essere 100% compatibili con la nuova piattaforma.

VIDEOGIOCHI IN EDICOLA

La software house emiliana in collaborazione con la Fabbri Editori, si butta nuovamente sul mercato da edicola, questa volta con il lancio di una serie di prodotti ad un prezzo ridottissimo. I giochi arriveranno in edicola questo mese a 9.900 lire, uno nuovo ogni 15 giorni. I protagonisti di questi giochi saranno i "Time Runners", un gruppo di ragazzi capitanati dall'intraprendente Max, costretti dagli avvenimenti a lanciarsi in una corsa nel tempo dall'esito incerto. La prima avventura, che sarà in vendita ad un prezzo lancio di 4.900 lire si chiama "La porta del tempo" e vedrà i Time Runners proiettati nella preistoria, alle prese con dinosauri e cyborg elettronici nei panni dei cattivi di turno. Nonostante il basso costo i giochi della serie Time Runners puntano molto su grafica e animazioni di qualità. È previsto anche un servizio di Hot Line telefonica con la Simulmondo.



SUNSET



by
DHS computers



085 - 692569

segreteria ordini

24h 3 linee

085 - 692527

informazioni 9-19



085 - 692527

fax 24h



085 - 60328

bbs 24h hst 16,8 k

085 - 694814

bbs 24h v32bis 14,4 k

PC

PC 386 DX 40 Mhz 128 Kb cache LOCAL BUS 4 Mb RAM HD 170 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 2.190.000, PC 486 DX 33 Mhz 256 Kb cache LOCAL BUS 4 Mb RAM HD 170 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 2.740.000, PC 486 DXII 66 Mhz 256 Kb cache LOCAL BUS 4 Mb RAM HD 230 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 3.490.000, MOTHER BOARD 386 DX 40 Mhz 128 Kb cache L. 349.000, MOTHER BOARD 486 DX 33 Mhz 256 Kb cache L. 849.000, SIMM 1 Mb 70 ns L. 130.000, VGA S3 LOCAL BUS 1 Mb ESP. 2 Mb L. 349.000, VGA TSENG 16,7 milioni di colori L. 189.000, VGA OAK 1 Mb L. 129.000, VIDEOBLASTER L. 549.000, SOUND BLASTER 16 ASP L. 449.000, MOUSE SERIALE L. 30.000, MONITOR A COLORI 1024x768 L. 560.000, HARD DISK 170 Mb 16ms CONNER L. 549.000.

MAC

CLASSIC COLOR 4Mb HD 40 Mb L. 1.990.000, MACINTOSH II VI 4Mb HD 40Mb L. 2.390.000, PERFORMA 400 4Mb HD 40Mb con MONITOR A COLORI L. 2.099.000, CENTRIS 610 4Mb HD 230Mb L. 4.290.000, QUADRA 700 4Mb HD 230Mb L. 8.900.000, POWERBOOK 145 4Mb HD 40Mb L. 2.790.000, POWERBOOK 165C 4Mb HD 80Mb a colori L. 5.490.000, SELECT 310 laser con postscript L. 1.690.000, SCANNER DYNABIT 1200 DPI 16,7 milioni di colori L. 3.390.000, INTERFACCIA MIDI L. 139.000

AMIGA

AMIGA 1200 L. 679.000, AMIGA 600 L. 439.000, AMIGA 4000/30 HD 80 Mb 2 Mb RAM L. 2.490.000, AMIGA 4000/40 HD 120 Mb 6 Mb RAM L. 3.790.000, ESPANSIONE 512 Kb per A500 L. 49.000, ESPANSIONE 1 Mb per A500+ L. 79.000, ESPANSIONE 1 Mb per A600 L. 89.000, ESPANSIONE 2 Mb interna per A500 L. 199.000, RAM ZIP 1 Mb L. 110.000, PCMCIA CARD per A1200 & A600 4 Mb RAM L. 449.000, ESPANSIONE 4 Mb 32 bit interna per A1200 con possibilità di montare coprocessore matematico L. 490.000, SCHEDA ACCELERATRICE 68040 28 Mhz per A4000/30 L. 990.000, SCHEDA ACCELERATRICE 68030 33 Mhz ESP. 128 Mb RAM E COP. MAT. L. 749.000, COPROCESSORE MATEMATICO 68882 25 Mhz L. 199.000, DRIVE 1,64 Mb per tutti i modelli di amiga L. 189.000, HARD DISK 30 Mb per A600 & A1200 L. 349.000, HARD DISK 40 Mb per A600 & A1200 con garanzia Commodore L. 449.000, HARD DISK 120 Mb per A600 & A1200 L. 599.000.

CONSOLES

GAMEBOY con 1 gioco L. 159.000, GAMEGEAR L. 199.000, MEGADRIVE con 1 gioco L. 269.000, SUPERNES L. 279.000, NEOGEO L.579.000, SUPER MAGIC DRIVE drive backup per MEGADRIVE L. 690.000, PROFIGHTER drive backup per SUPERNES L.690.000, MULTI GAME HUNTER drive backup per MEGADRIVE e SUPERNES L. 849.000.

ULTERIORI CONFIGURAZIONI E CATALOGHI SOFTWARE A RICHIESTA

tutti gli articoli sono coperti da garanzia 1 anno ed i prezzi sono iva compresa

ORDINI
E
INFORMAZIONI

...NON SOLO VOLO!

Vendita per corrispondenza: P.O. BOX 293, 22100 Como
 Punto vendita a Como in Via Benzi 18: aperto anche al sabato!
 TELEFONO 031-300-174 • FAX 031-300-214



SoftMail é informazione tempestiva, ampio assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo!

Giochi di ruolo, strategici, avventure hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

In più, acquistando oggi presso SoftMail usufruisci di una serie di vantaggi anche sugli acquisti successivi: edizioni limitate, offerte speciali, prezzi esclusivi e comunicazioni in grande anticipo sono, come sempre, riservati esclusivamente ai clienti!

QUESTO MESE...

IRON HELIX IL GIOCO SCI-FI REALIZZATO SOLO PER CD ROM!!!
LIRE 199.000

ULTIMISSIME:
 Kronolog, Mad Dog McCree (CD), Peter Pan/Robin Hood, Tie fighter, Privateer, Return of the Phantom, Stel team, Spear of destiny, Carriers at War II, Empire DeLuxe Guide, Links Pro Tour Guide, Might & Magic V book, Thrustmaster MARK II, Aegis guardian of fleet
AMPIO ASSORTIMENTO DI CD ROM PC A PARTIRE DA LIT. 49.000 !!!

031-300-174
 FAX 031-300-214

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

AMOS: Professional Compiler
 In esclusiva il compilatore per Amiga compatibile con AMOS, AMOS Easy & AMOS Pro. Contiene l'upgrade alla versione 2.0 di AMOS Pro che lo rende compatibile con il chip AGA! (Richiede 1Mb)

99.000

F15 Strike Eagle III: Enhanced CD ROM
 Versione su CD ancora migliorata!
Guide Book
 La guida ufficiale con disco di aggiornamento del programma base e 7 nuove missioni

175.000

49.000

Strike Commander: Special Operations
 Il primo disco con nuove missioni

59.000

War in Russia
 Strategico della 561, ambientato sul fronte russo nella Ila guerra mondiale. Fino a 70 ore di gioco, richiede 286, EGA, 640Kb, 3Mb su hard disk

119.000

X-Wing: Mission Disk #2
 Il secondo disco con ulteriori missioni

59.000

Virtuali

in collaborazione con

Microsoft

presenta

Microsoft **Flight Simulator**

VERSIONE **5.0**

Versione MS/DOS con manuale in italiano!

Sabato 16 ottobre 1993

dalle 10:00 alle 19:00 (orario continuato) presso lo show room Virtuali

Ingresso riservato agli appassionati di simulazione di volo!

VIRTUALI SRL

VIA RASORI 8 (MM Pagano) ♦ MILANO
 TELEFONO & FAX (02) 461.937

Ultima VII: Quest for Silver Seed
 Nuovo disco espansione per Ultima VII

59.000

Wing Commander: Academy
 Nuovo prodotto per gli appassionati di Wing Commander: consente di creare missioni personalizzate con nuove navi ed armi speciali

99.000

Return to Zork

**129.000 PC
 159.000 CD**



La nuova edizione della classica tra le produzioni Infoc è già disponibile! Return to Zork è un'incredibile avventura interattiva piena di pericoli, intrighi ed affascinanti puzzles. Grafica digitalizzata, pieno schermo, azioni animate, con veri attori di Hollywood, conversazioni interattive: più di 20 personaggi ed una nuova interfaccia rivoluzionaria sono gli ingredienti principali di questo capolavoro della leggendaria INFOC. Richiede VGA, 386, hard disk; disponibile anche su CD R

NONI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDIAGRE I RELATIVI BREVETTI • PREZZI COMPRESIVI DI IVA

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
 LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
 Sì, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME	INDIRIZZO E N° CIVICO	CAP, CITTÀ E PROVINCIA	DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO	FORMA DI PAGAMENTO PRECONCELTA
_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno <input type="checkbox"/> Al mio assegno (NON TRASFERIBILE intestato a LAGO SNC) <input type="checkbox"/> Prodotto (in contante) dal versamento nel Conto Corrente Postale N° 1281022 intestato a LAGO SNC
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Addebito Eurocard o Visa: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Al mio Conto di Credito: _____
Spese di spedizione Lit. 10.000					TOTALE LIT.	ORDINE MINIMO LIT. 49.000



Genere Sparatutto
Casa Core Design
Sviluppatore Interno

K VOTO

750 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



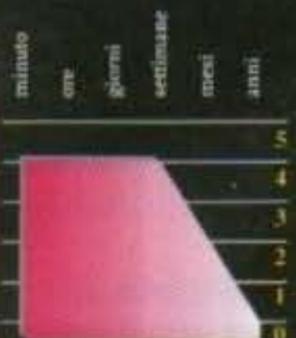
- Bella grafica (buoni affetti)
- Concept abbastanza originale
- Effetti sonori e musiche non eccezionali
- Scarsa giocabilità
- Scarsità di bonus, power-up e armi
- Libretto di istruzioni poco descrittivo

Versione Amiga

Blastar risiede su tre dischetti e necessita di un Amiga (qualunque versione) con almeno un Megabyte di memoria libera. La grafica è ben curata e alcuni livelli hanno degli effetti di rotazione e di distorsione dello sfondo veramente peculiari. Per quanto riguarda il sonoro, potrete scegliere di sentire le musiche o gli effetti, ma non entrambi contemporaneamente, e comunque né le uno né gli altri sono particolarmente esaltanti.

Di sparatutto è pieno il mondo, le stelle sono tante e non ci sono più i giochi di una volta. Se aggiungiamo che i neri hanno il ritmo nel sangue e che non ci sono più le stagioni abbiamo fatto la Fiera della Frase Fatta. Il problema è che spesso le frasi fatte sono tali per un motivo molto vero, e in questo caso è vero che la concorrenza in queste cose è davvero spietata. Chi acquisterebbe un titolo come *Blastar* quando è uscito *Project X* in versione "economica", semplificata e debuggata? Io no di certo, non so voi. Purtroppo i difetti di *Blastar* sono tali che soltanto un vero amante del genere, un esperto del pulsante e delle schivate elettroniche, potrebbe essere interessato a questo titolo. Insomma: dove sono le armi spettacolari e devastanti?

CURVA INTERESSE PREVISTO



Blastar

Tre navi da guerra aliene compaiono nello spazio vicino alla Terra, uscite improvvisamente da un cancello dimensionale: voi siete gli unici piloti in grado di contrastare questa orrenda minaccia! Ma varrà veramente la pena sventarla...in fondo potrebbe anche rivelarsi più noioso del previsto!

L'astronave madre su cui prestate servizio come pilota da guerra è stata distrutta subito dopo il lancio del vostro caccia da tre enormi navi globulari. Le intenzioni degli alieni non sembrano delle migliori e l'unica speranza di salvezza per la Terra è che voi riusciate a distruggere le navi e a passare "dall'altra parte" del cancello dimensionale a uccidere la creatura che le comanda.

Questa, in breve, è la trama di *Blastar*, il nuovo sparatutto della Core Design per Amiga. Niente di originale, certo: l'originalità (non molta, comunque) è stata tenuta da parte per il gioco vero e proprio. La vostra astronave è al centro dello schermo e ruota, sparando frontalmente contro i nemici. Potete muovervi sia in avanti che in "retromarcia", spingendo in avanti o all'indietro la leva del joystick, mentre curvate usandola a destra e a sinistra. Se avete un joystick a due pulsanti (o un joypad) potrete usare il secondo tasto per lanciare le famigerate "smart-bomb", altrimenti gestibili da tastiera con la barra spaziatrice.

In basso a destra avete un radar che vi avverte se siete in prossimità di uno dei vostri obiettivi, che vi vengono specificati di volta in volta nello schermo di presentazione di ogni livello: la sensazione è quasi quella di un briefing di missione in un si-

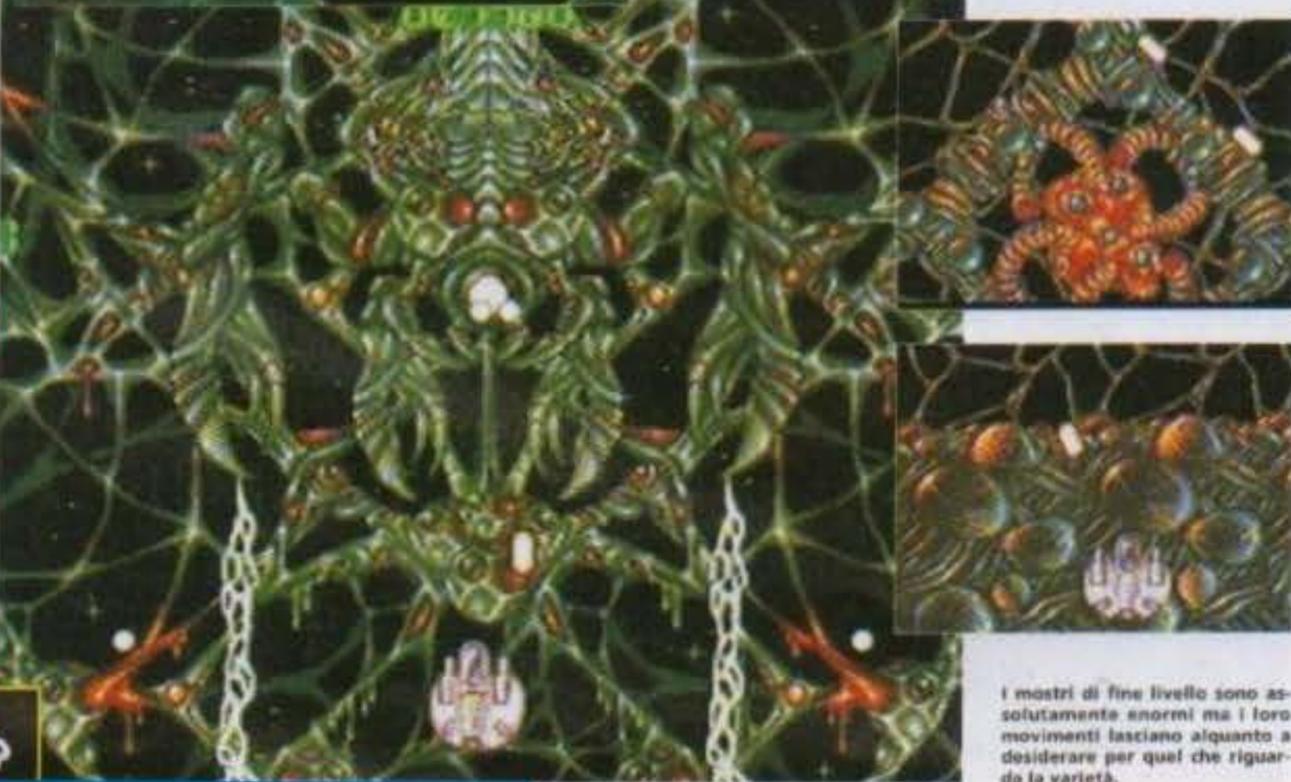


La grafica biotecnologica utilizzata da *Blastar* ricorda da vicino quella ammirata nel vecchio R-Type.

mulatore, anche se distruggere subito gli obiettivi non è una scelta saggia: è altrettanto importante, per avanzare nel gioco, distruggere i caccia che vi vengono addosso e raccogliere punti, bonus, power-up e crediti. Questi ultimi vi serviranno moltissimo alla fine di ogni livello (diviso a sua volta in due sotto-livelli, con un bel mostro finale come in tutti gli sparatutto che si rispettino), quando potrete riposare le vostre stanche membra in un negozietto spaziale che vende armi e altri oggetti utili alla vostra disperata missione. Il gioco in sé è piuttosto bello, ben realizzato graficamente e con una presentazione veramente eccezionale, che non ha nulla da invidiare a quelle di molti "cugini" da console... Ma ci sono dei particolari che ne minano la giocabilità e la longevità.

A che serve, ad esempio, conservare le smart-bomb per il mostro finale se poi, nella schermata in cui dovete affrontarlo, non potete lanciarle? Il sistema di controllo, poi, non è certo dei più immediati e intuitivi, inoltre il libretto delle istruzioni (anche in lingua italiana), sul retro del poster contenuto nella confezione, è decisamente scarso e tralascia molti particolari, come la raccolta di crediti e la descrizione delle armi e degli oggetti. Forse una maggiore attenzione in sede di "design" avrebbe potuto colmare alcune di queste lacune, come la quasi totale assenza di quel "senso di potenza" che ogni buon gioco di questo tipo dovrebbe infondere nel giocatore.

Yuri Abietti



I mostri di fine livello sono assolutamente enormi ma i loro movimenti lasciano alquanto a desiderare per quel che riguarda la varietà.

BODY BLOWS

S *treet Fighter II* per Super Nintendo non si tocca ma se amate i picchiaduro e possedete un PC potreste non disdegnare questo titolo del Team 17 proveniente dall'Amiga.

La resa grafica non è la stessa di quella delle macchine Commodore, ma per PC è difficile fare meglio di così.

I platform ed i picchiaduro per PC si possono contare sulle dita di una mano, eppure sono i generi che hanno fatto la fortuna di Amiga e delle console. Il motivo è da ricercare nella difficoltà di gestione dello scrolling orizzontale e verticale su una scheda grafica come la VGA che è nata per scopi diversi da quelli ludici. Solo ora i programmatori stanno iniziando a sfornare titoli di un certo livello, come *Robocod*, *Pinball Dreams*, *Zool* e questo *Body Blows*, programmi da tempo tra i best seller Amiga.

Body Blows è un picchiaduro del tipo testa a testa, con una serie di combattimenti contro avversari diversi al meglio dei tre match. Ogni avversario ha un fondale caratteristico, che potrebbe essere il ring per il wrestler, il ponte di un sottomarino per il lottatore russo e così via, fino all'eliminazione fisica di tutti gli undici antagonisti. Questo per quanto riguarda le sfide contro il computer che in verità non è un grande combattente, almeno

a livello di difficoltà normale. Il gioco dà il meglio di sé nella modalità a due giocatori, dove avrete la possibilità di confrontarvi con un amico che auspicabilmente non si faccia infiocchiare con la ripetizione della stessa mossa come il computer. Ogni personaggio ha delle mosse caratteristiche ed una mossa segreta in alcuni casi veramente micidiale. Vi è infatti una notevole disparità tra l'efficacia dei vari combattenti e con alcuni è decisamente semplice terminare il gioco, a causa del mancato bilanciamento dei parametri di



I personaggi ed i fondali acquistano in profondità grazie ai 256 colori della VGA

Le mosse speciali sono fondamentali per il successo finale. Facile il controllo anche con la tastiera.



Genere: Picchiaduro
Casa: Team 17
Sviluppatore: Interno



• Scrolling veloce
• Grafica piacevole
• Giocabilità discreta



• Troppo facile da completare
• Ridotto numero di frame per i personaggi

Versione PC

Sorprendente la velocità dello scrolling anche su macchine ormai considerabili lente come i 386SX, senza VGA con particolari performance. 2 Mb di RAM e meno di due Mb di hard disk sono sufficienti per far funzionare adeguatamente il gioco. Non eccezionale il sonoro che non raggiunge le vette dell'originale Amiga. Buona la controllabilità dei personaggi anche utilizzando la tastiera.

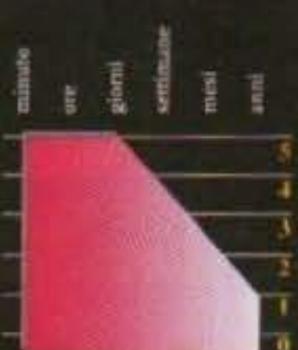
K VOTO

896 PC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Il 90% dei giochi per PC sono simulazioni, avventure, RPG. Possibile che gli smanettoni non possano godersi un bel picchiaduro o uno shoot'em'up come possono invece fare gli amighisti? Be' il Team 17 si è impegnato a fondo e deve dire che questo *Body Blows* non è affatto male, anche se probabilmente lo stesso titolo su un Amiga 1200 sarebbe migliore, soprattutto per il sonoro. E' un buon investimento soprattutto se potete contare su un fratello o un amico da bastonare con una certa frequenza, dato che anche al livello arcade il computer è tutt'altro che imbattibile.

CURVA INTERESSE PREVISTO



resistenza, forza fisica e agilità. Simpatica l'opzione per organizzare tornei con 8 partecipanti, ideali per i picchiaduro-party tra amici. Graficamente *Body Blows* ha tratto un certo vantaggio dai 256 colori della VGA, che aggiungono profondità ai fondali (statici) grazie anche ad un buon uso del dithering. Le animazioni dei personaggi sono abbastanza buone, di dimensioni generose, soprattutto considerando che stiamo usando un PC che degli sprite hardware non ha mai nemmeno sentito l'odore; purtroppo il numero di frame non è elevatissimo ed anche lo studio dei movimenti non è certo a livello di *Street Fighter 2* (parlo della versione SNES).

Il sonoro utilizza solo suoni FM ed anche possedendo una SoundBlaster, con la possibilità quindi di gestire dei campionamenti, la scheda viene utilizzata come se fosse una AdLib.

Un gioco non esente da difetti, tra i quali il più grave è senza dubbio l'eccessiva facilità che dopo breve tempo vi farà trovare stimolanti solo gli avversari umani, ma che per ora è il migliore titolo di questo genere disponibile per PC.

Alessandro Cattelan

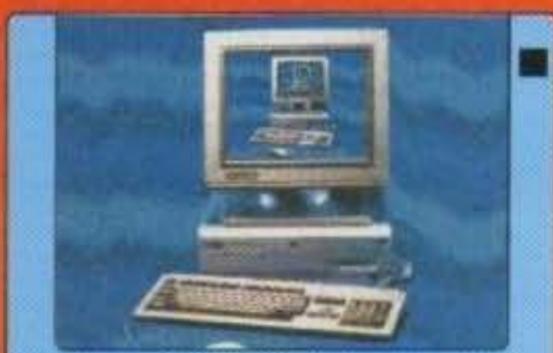
BODY BLOWS

99 OTTOBRE 1993

FLOPPERIA

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
 Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo
 Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.



COMMODORE AMIGA 4000

AMIGA 4000-30 • 3-80 2.595.000
 Amiga con 68030 • 25 MHz • 2MB RAM • Kickstart 3.0 italiano • 262.000 colori

AMIGA 4000-40 • 3-120 3.995.000
AMIGA 4000-40 • 3-210 4.395.000
 Amiga con 68040 • 25 MHz • 4MB RAM • Kickstart 3.0 italiano • 262.000 colori



COMMODORE AMIGA 1200

AMIGA 1200 799.000
 Amiga con 68020 • 14 MHz • 2MB RAM • Kickstart 3.0 italiano • 262.000 colori

AMIGA 1200 • HD 60MB 1.299.000
AMIGA 1200 • HD 80MB 1.499.000
AMIGA 1200 • HD 120MB 1.749.000
 Costo di installazione incluso nel prezzo



A-1230 Turbo 1.190.000
Coprocessore 68882 40MHz +695.000
 Scheda velocizzatrice per A-1200 con 68030 40MHz e zoccolo per coprocessore

A-1200 SCSI 1.290.000
 Espansione di memoria con interfaccia SCSI per Amiga 1200

Microbotics MBX-1200 375.000
 Scheda velocizzatrice per Amiga 1200 da inserire nella slot interno a 150 pin del computer. Opzionale un'espansione da 0 a 8MB di FastRam a 32 bit per aumentare le prestazioni del 75%, e coprocessore matematico 68881 (clock 14.2 MHz) o 68882 (clock 25 o 50 MHz) per velocizzare i calcoli matematici fino a 55 volte



MICROBOTICS VXL-30 (40MHz) 545.000
VXL Mem. Board • 2MB RAM +545.000
VXL Mem. Board • 8MB RAM +1.490.000
Coproc. matem. 68882 • 25MHz +275.000
 Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Phone Pak 1.095.000
 Scheda per A-2000/3000/4000, trasmette e riceve fax, effettua servizio di segreteria telefonica digitale e centralino con smistamento telefonate

G-Lock 1.150.000
 Genlock esterno professionale S-VHS

A530 Turbo 1.270.000
Modulo SIMM 4MB 32 bit +495.000
Coprocessore 68882 40 MHz +695.000
 Controller SCSI per A-500 con velocizzatore 68030 40MHz, espandibile a 8MB

HC-2000 359.000
 Controller SCSI per A-2000 ad alte prestazioni con espansione di memoria Ram espandibile fino a 8MB con SIMM 1Mb



Digital Sound Studio • XTAL-CLEAR 299.000
Digital Sound Studio 159.000
 Digitalizzatore audio 8 bit stereo Hi-Fi con ottimo software di gestione. Frequenza di campionamento: 42 KHz con 68000, 51 KHz con 68030

A-1200 SCSI 1.290.000
 Espansione di memoria + interfaccia SCSI

Impact Vision IV-24 VHS-S 3.995.000
Adattatore IV-24 per A-2000 +155.000
 Scheda grafica 24 bit multifunzionale per Amiga 3000 (o 2000 con adattatore) • Risoluzione 768x525 PAL non interlacciata • Frame grabber 1/25 s. • Funzione PP • Genlock digitale di alta qualità • Segnali S-VHS, CVBS, RGB



386SX 33MHz
 a partire da L. 1.630.000

386DX 40MHz
 a partire da L. 1.830.000

486DX 33MHz
 a partire da L. 2.440.000

486DX 50MHz
 a partire da L. 3.190.000

486 DX2
 a partire da L. 3.410.000



STAMPANTI

HP DeskJet 500 575.000
HP DeskJet 500-C Color 1.160.000
HP DeskJet 510 891.000
HP DeskJet 550-C Color 1.625.000
HP LaserJet III-P 3.082.000
HP LaserJet 4 4.105.000
HP LaserJet 4-L 1.783.000
HP LaserJet 4-M 5.414.000

Star LC-20 385.000
Star LC-24/20 550.000
Star LC-100 Color 450.000
Star LC-24/100 24 aghi 595.000
Star SJ-48 InkJet 710.000
Star LC-24/200 620.000
Star LC 24/200 Color 880.000



Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

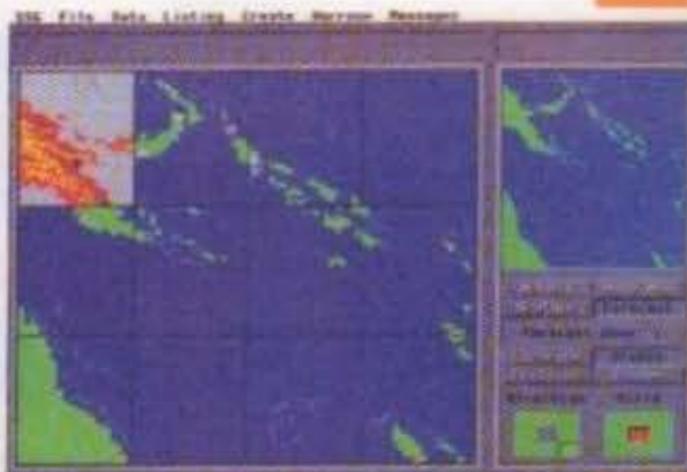
Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
 Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT

SSG, PC

Cominciamo col dire che il termine *Construction Kit* è un'espressione ingiustamente riduttiva che potrebbe allontanare molti potenziali acquirenti, mentre questo add-on per l'originale *Carriers at War* è una vera miniera di delizie per l'appassionato di giochi di strategia. Non solo migliora il programma originale, fornisce tre nuovi ottimi scenari e permette di costruirsi da sé i propri, ma è anche il primo programma a introdurre il giocatore nei misteri dell'intelligenza artificiale. L'innovativo sistema "War Room" elaborato dalla SSG viene qui messo a disposizione del giocatore. In breve,

le unità comandate dal computer agiscono in base agli ordini riportati su una serie di "schede" che possono essere combinate dal giocatore in un diagramma di flusso, che costituisce il piano di battaglia generale dello schieramento. In questo modo, come nella realtà, si può ordinare al proprio ammiraglio di ritirarsi se le portaerei sono danneggiate, di attaccare il primo bersaglio avvistato, ecc. Inoltre il "database" contiene tutte le unità aeronavali che hanno combattuto nel Pacifico, ed è possibile creare statistiche e immagini nuove e inventare teatri di battaglia geograficamente immaginari. Un gioiellino!



912 PC
C 7 QI 9 A 6 FK 8

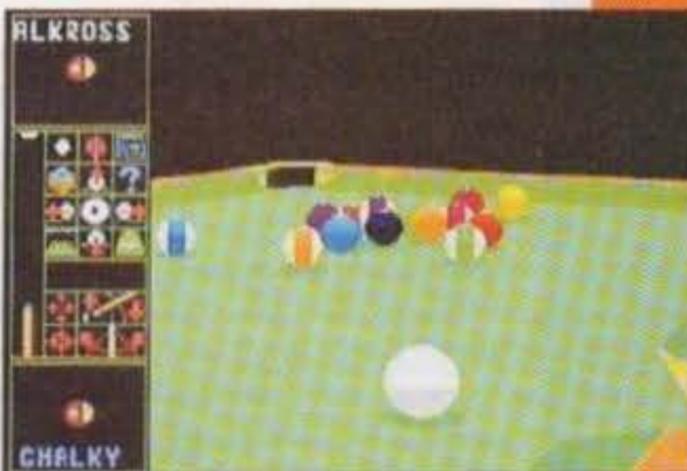
POOL

VIRGIN, PC

Whirlwind Snooker, il primo biliardo di Archer MacLean, è stato uno dei giochi di maggior successo dell'ultimo decennio. Minimalista nelle dimensioni (meno di un mega) e nelle esigenze (girava su un 286 a 12MHz), vantava una precisione al milionesimo di millimetro nella posizione delle biglie, e un'interfaccia utente così intuitiva che i veri campioni del biliardo potevano cimentarsi nel gioco come se si trovassero realmente sul tavolo verde.

Pool è il secondo titolo della serie, e non presenta molto di più di un nuovo set di regole e alcune modifiche cosmetiche. Questo, ben lungi dall'essere un difetto, è un'ulteriore riprova della

perfezione del gioco originale. La grafica in VGA presenta biglie la cui rotondità viene sottolineata da sfumature di colore, mentre nell'originale erano in tinta unita. Un leggero difetto è che i numeri stampati sui fianchi non "rotolano" quando la biglia viene colpita, dando l'impressione che essa scivoli sul tavolo. Per il resto, questo titolo è un degno compagno di *Snooker*. Se acquistare l'uno o l'altro è solo questione di gusti (anche se quello del pool è un regolamento più familiare a noi europei). In particolare, solo il fatto che l'evoluzione del titolo sia stata minima gli toglie la palma di K-Gioco. Se non avete giocato a *Snooker*, aumentate il giudizio di 50 punti.



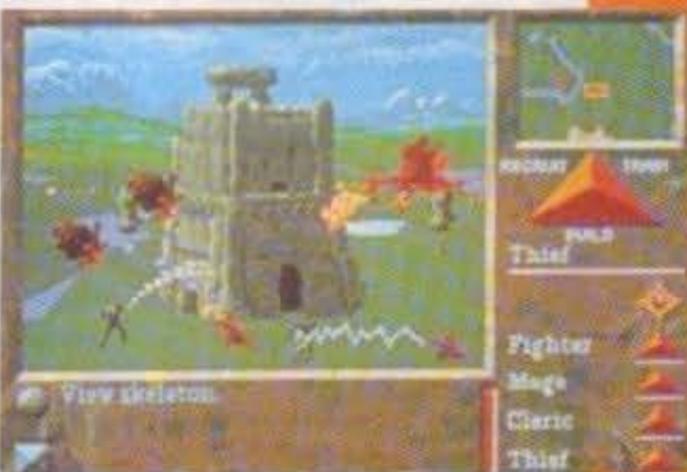
880 PC
C 7 QI 9 A 6 FK 8

STRONGHOLD

SSI, PC

Per la prima volta gli avventurieri che hanno percorso sui loro monitor i favolosi sentieri di *D&D* e *AD&D* hanno l'occasione abbandonare la vita pericolosa e di reclamare un pezzo di territorio, di raccogliere intorno a loro qualche fedele seguace e di trasformare una landa selvaggia e desolata in una ininterrotta teoria di campi coltivati e lindi villaggi. Naturalmente tre o quattro (famiglie di) mostri locali non sono d'accordo, ma cosa sono qualche piccola campagna militare e due o tre fortezze nemiche bruciate in confronto alla pace e all'ordine? *Stronghold*, sviluppato dalla consociata Stormfront Studios per la SSI, unisce a due o tre idee carine e innovative una serie davvero preoccupante di scelte discutibili. Innanzitutto, l'interfaccia utente

è macchinosa e poco funzionale: può capitare di credere di dare ordini a un'unità invece che a un'altra; il combattimento non prevede intervento da parte del giocatore, e questo non è solo noioso ma anche frustrante, soprattutto quando capita che mentre l'esercito di guerrieri le sta prendendo quello di maghi, inespiegabilmente, si fa i fatti suoi. Inoltre l'azione di gioco è incredibilmente lenta, e talvolta possono passare dieci minuti tra un avvenimento significativo e l'altro (e l'opzione "tempo accelerato" qui non aiuta perché c'è sempre qualche particolare secondario che richiede di tanto in tanto la nostra attenzione). Dalla SSI un prodotto così "frettoloso" non c'era da attenderselo. Riponiamo le nostre speranze nell'imminente *Mighty Empires*...



594 PC
C 7 QI 7 A 5 FK 4

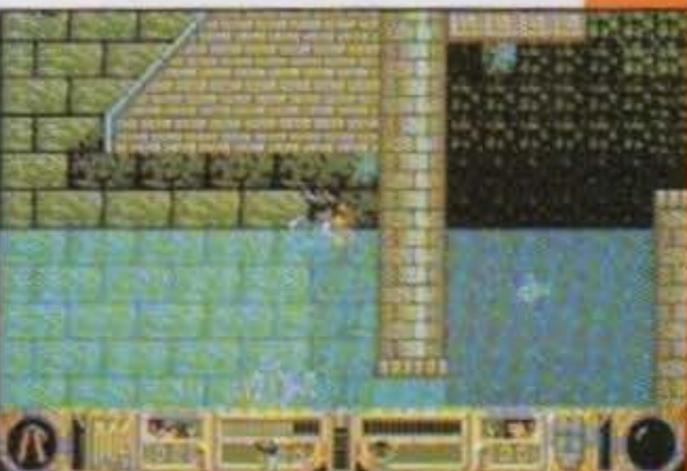
YO!JOE

Hudson Soft, PC

Il nostro eroe deve superare numerosi livelli di azione/piattaforme pieni di colori e di mostri di tutti i tipi, dai vampiri agli scheletri, dai quadri animati ai pesci piranha. Oltre alle presenze nefaste e nefande, grazie al cielo, ci sono anche molti oggetti utili, soprattutto armi di ogni tipo, che Joe può raccogliere e usare contro i suoi sanguinari nemici. Passiamo da tubi d'acciaio a coltelli a serramanico, da nunchaku (l'arma contadina giapponese resa famosa dai film di Bruce Lee) a nientemeno che bottiglie molotov, e via di questo passo.

I livelli sono pieni di trabocchetti, di pozze d'acqua infestate da pesci carnivori voracissimi, di buchie con il fondo coperto da punte di lancia e roba

simile, tutto in perfetto stile gotico. La trasposizione di questo gioco della Hudson Soft, originariamente uscito per Amiga (su K n° 52 Tiziano Toniutti gli affibbiò un bell'820), è stata realizzata abbastanza bene: lo scrolling è sufficientemente fluido da permettere una buona giocabilità, così come la grafica e l'uso dei colori o la riproduzione fedele degli schermi e delle loro difficoltà. Se è stata una fedele trasposizione per quanto riguarda i pregi, lo è stata, purtroppo, anche per quanto riguarda i difetti, mantenuti paro paro senza miglioramenti o variazioni degne di nota. Rimane comunque, soprattutto per un sistema non particolarmente portato allo sviluppo di platform, un gioco simpatico e divertente.



815 PC
C 8 QI 6 A 6 FK 8

IL GIOCO STRISCIATO

101 OTTOBRE 1991

POP 'N TWIN BEE

Per caso qualcuno ha notato la presenza, tra i fotogrammi del video di *Si può fare* del famigerato (in redazione) trovatore di Cuggiono Angelo Branduardi, di alcune sequenze tratte dalla versione arcade di *Thunderblade*, il vecchio hit idraulico di casa Sega?

Questo è uno di quei giorni in cui si fa fatica a rimediare uno straccio di introduzione, e mi viene da pensare che l'origine del problema sia da ricondurre a qualche subdolo bacillo contratto chissà dove. Non è da molto che codesta periodica patologia mi inibisce le facoltà espressive, ammesso che ne abbia mai avute, ma finora avevo almeno la possibilità di aggirare il problema illustrando qua e là durante la recensione i pregi indiscussi dei titoli per console più importanti degli ultimi tempi. Tutti bei giochi, in particolare *Top Rank Tennis* per Game Boy, tutti prodotti oggettivamente ben programmati e rifiniti, e in una certa qual misura, addirittura originali. *Pop 'n Twin Bee* è un caso a parte, è uno sparatutto come ne avrete visti a palate, magari in sala giochi.

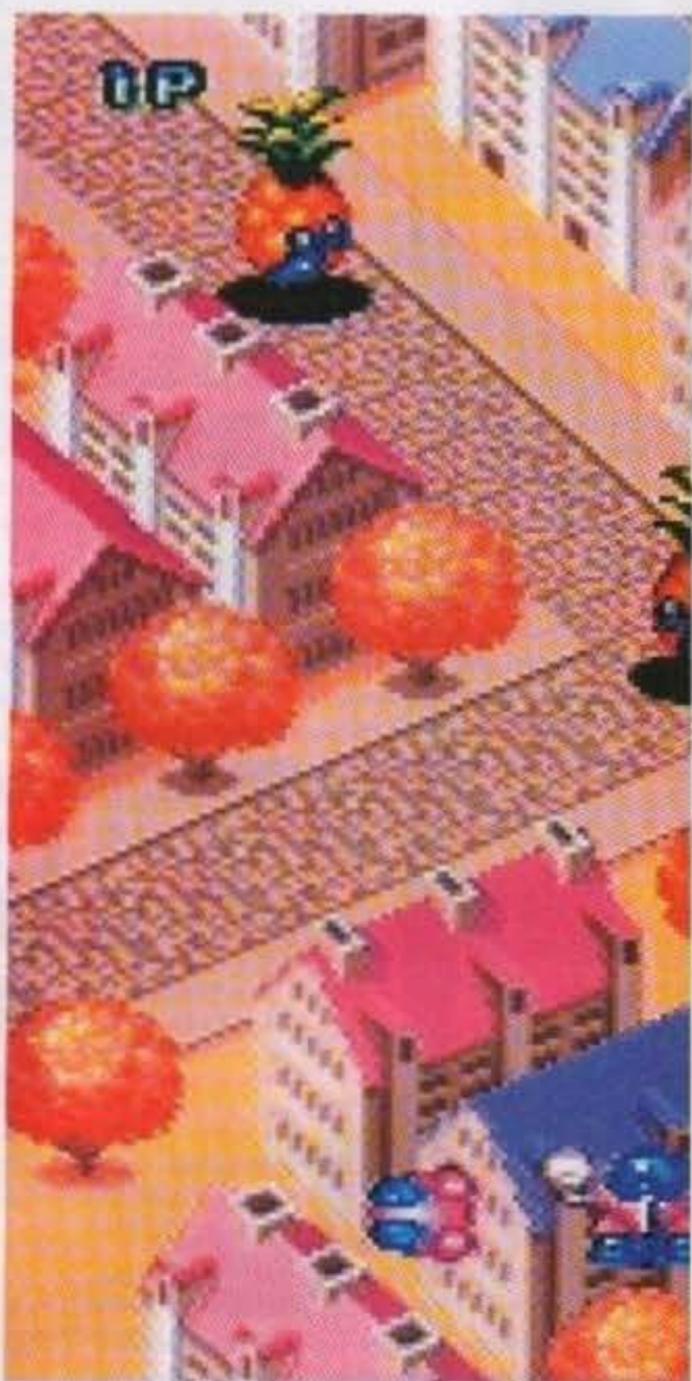
Solo che oltre a essere poco più di un clone di *Xenious* versione 93, riesce anche a lasciarti senza parole per la disarmante quantità di fantasia spremuta nei livelli e negli sprite. E nelle musiche. E pure nei pattern di movimento degli alieni. Immaginate, set-

te livelli di gioco pieni di questa roba favolosa, sette livelli dalla difficoltà perfettamente calibrata (e comunque ampiamente modificabile dal menu "options"), sette livelli per due giocatori in simultanea o, se proprio vi infastidiscono gli esseri umani, da giocare per conto vostro, quando vi pare, in piedi o sbragati sul lettone. Tutto questo è semplicemente grande. Certo, se non vi piacciono gli sparatutto, potete girare pagina anche subito.

Se amate gli sparatutto e non comprate PnT è come se impazziste per i dinosauri e non aveste mai visto "Jurassic Park" o una qualsiasi trasmissione

di noiosissimi giochi di strategia, per quello c'è Vincenzo Beretta che infatti ha la barba molto lunga. Qui, cari miei, noi ci divertiamo, niente calcoli biliari a venticinque anni. D'altronde figlioli, come potremmo con un fantastico laserbeam a-la *R-Type*, o con una plasma gun a tre vie del tipo *Project-X*? E tutti quei pod (sino a quattro) che ruotano e rivouzionano intorno al tondo ship principale dove li mettiamo?

Vi conviene senza dubbio, anche perché ora noi si va ad illustrare le armi in dotazione a *Twinbee* e *Winbee* (gli sferoidi anodizzati sotto vostro spett. controllo), e non a parlare



Ecco un esempio delle installazioni nemiche che dovrete far saltare senza rite-

fondali. Questo gioco è pieno di idee divertenti e originali, come si può notare da questi

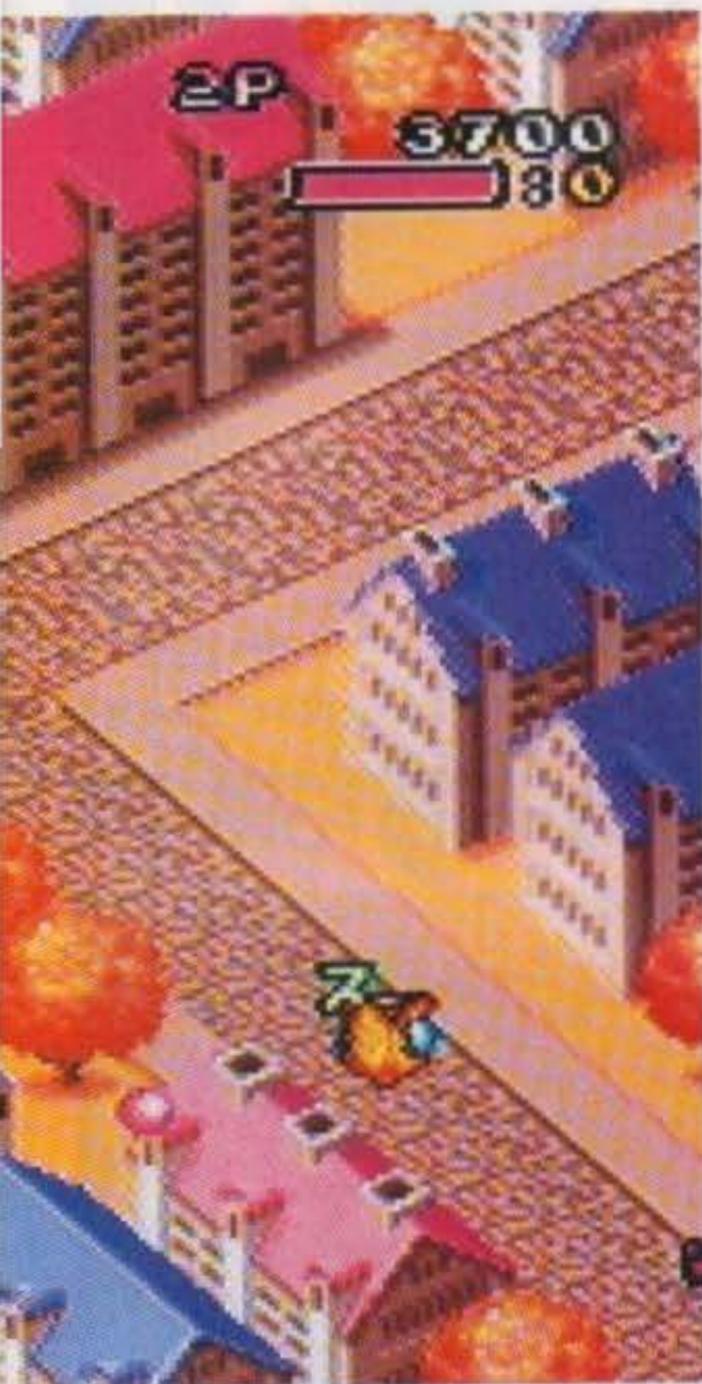
POP 'N TWIN BEE

102 OTTOBRE

BEE



Ecco i nostri due eroi: Twinbee e Winbee: che poi sarebbero i soliti difensori della giustizia contro i soliti cattivoni...



Signori miei, siamo di fronte a qualcosa di potente. E poi ci sono i parenti illustri: avrete notato la menzione del vecchio *Xevious*. Questo perché sia Twinbee che Winbee sono muniti di apposito paio di manine prensili, con le quali sganciare bombe a terra, proprio come in *Xevious*, col mirino che appare sullo schermo a indicare il bersaglio. Naturalmente c'è anche la solita scappatoia della smart bomb per le situazioni ingrippate, e potete anche recuperare le smart usate, tramite le campanelle di cui si parla in uno dei box. A onor del vero, varrebbe la pena di conservare le smart per i boss di fine livello, peraltro troppo belli per ucciderli così senza ritegno, oppure potete anche usarle tutte quando sullo schermo non c'è neanche un alieno (a proposito, niente rallentamenti). E ora, cliché finale: se amate gli sparatutto e non comprate *Pop 'n Twinbee* è come se impazziste per i dinosauri e non aveste mai visto "Jurassic Park" o una qualsiasi trasmissione con Pippo Baudo. Se invece non lo comprate perché apprezzate solo i programmi davvero originali, siete probabilmente dei tizi che si lamentano dopo aver fatto il pieno di benzina perché la macchina è diventata troppo pesante. Get a life! Oppure, scavatevi pure la fossa, e hop, un bel tuffetto...

Tiziano Toniutti



Spari a go-go, colpi a profusione, power-up da primato: dà soddisfazione, non crede-

Genere Sparatutto
Casa Konami
Sviluppatore Interno

- Colori, sprite e animazioni stupende
- Giocabilissimo
- Sfida consistente
- Opzione 2 player

- Può diventare ripetitivo

Versione SNES

E piantiamola una buona volta di strolagare sul numero di Mhz concessi all'umile processore del Super Nintendo: in ***Pop 'n Twinbee*** non solo non c'è neanche l'ombra di un rallentamento anche con lo schermo pieno di roba, ma presenziano pure degli ottimi effetti grafici e dei gustosi motivetti. Sintesi vocale come se piovesse, senza dimenticare i tocchi di classe (ascoltate il guardiano del terzo livello quando piomba sullo schermo)...date un cervello a una scimmia e questa giurerà di essere il centro dell'Universo, ma alla Konami non si sono montati la testa dopo tanti successi perché evidentemente sanno bene che tasti premere quando programmano un gioco.

K VOTO

901

1 2 3 4 3 6 7 8 9 10

G									
QI									
A									
FK									

Dove sono i superlativi? Li ho usati tutti nei vecchi commenti, come faccio a dirvi che *Pop 'n Twin Bee* è il miglior sparatutto a scorrimento verticale apparso su Super Nintendo, la grafica è fluidissima bla bla, i colori tra i più dolci e piacevoli bla bla gli sprite le musiche bla bla. Alla fine scriverete in redazione esasperati e vorrete che abdichi in favore di qualche penna meno incolore e prevedibile. Ma io non voglio farvi inquietare, lo vi voglio bene. Soprattutto, voglio il mio stipendio. E quindi vi liquido subito con una formula ipocrita: *Pop 'n Twin Bee* è soltanto un altro, l'ennesimo sparatutto a scorrimento verticale. Purtroppo per voi è il migliore in giro, accanto ad *Axelay* e *Parodius*. Il gameplay è banale, ma ci giocherete e anche molto, specialmente in due. Voilà. E poi dite che non ci sappiamo fare. Avanti il prossimo K-Gioco, prego.

CURVA INTERESSE PREVISTO

FOR WHOM THE BELL TOLLS

I power up di *Pop 'n Twinbee* sono nascosti all'interno di strane campane colorate che escono dalle nuvolette se queste sono prese di mira. Potete collezionare sino ad un massimo di quattro pod (orientabili in tre diverse configurazioni, da decidere prima dell'inizio della partita), un laser devastante e uno sparo a tre vie niente malaccio. Le campanelle blu equivalgono a uno speed up, ma se siete già al massimo e beccate un'altra campana ritornerete alla velocità di default. Le campanelle lampeggianti elargiscono smart bomb e quelle rosa vi rendono invulnerabili per quattro colpi. Mi pare che il menu sia abbastanza variegato, non a livelli eccelsi ma comunque di tutto rispetto. Se non riuscite a beccare neanche un batacchio, considerate pure l'ipotesi di lasciar perdere i giochi e fare una capatina all'ippodromo.

STAKAR COMPUTERS

CONFIGURAZIONI: CASE DESKTOP/MINITOWER/BIGTOWER - RAM 4MB
 HD 170/250/340MB - SCHEDA VGA 1MB CIRRUS LOGIC CL5420/CL5426
 TASTIERA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO - **PRONTA CONSEGNA**
PERMUTE USATO>NUOVO - PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

M/B	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.490
386DX-40	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	1.690
486DX-33	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.890
486DX-33	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.090
486DX2-50	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.290
486DX2-66	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.490
HARD DISK 250MB					+ 100
HARD DISK 340MB					+ 200

SOFTPACK 1 = MS DOS 5.0 + LOTUS SYMPHONY
SOFTPACK 2 = MS DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 + LOTUS SMARTSUITE PER WINDOWS
 (LOTUS 1,2,3 + AMI PRO 3.0 + FREELANCE GRAPHICS + CCMAIL)
 SCHEDA VGA CL5420 1MB (1280 X 1024 X 16C / 1024 X 765 X 256C)
 SCHEDA VGA CL5426 = ACCELERATORE GRAFICO + TRUE COLOR



PC LOCAL BUS VESA / NOTEBOOK



486DX-33 256KB CACHE - RAM 4MB - DRIVE 1.44MB - HD 170MB W.D.
 CONTROLLER IDE VESA - SCHEDA VIDEO VGA VESA CIRRUS LOGIC 5426
 (TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR) - TASTIERA - MOUSE 1.890
486DX2-50 (C/S) 2.190
486DX-50 (C/S) 2.290
NOTEBOOK 386SX-40 MHZ - RAM 2MB - HD 80MB 1.950
NOTEBOOK 486/SX-DX (25/33/50/66) - RAM 4MB - HD 120MB (senza CPU) 2.590

HARD DISK AT-BUS



120MB CONNER 340
 170MB CONNER/W.D. 390
 210MB SEAGATE/W.D. 440
 250MB CONNER 490
 340MB WESTERN DIGITAL 590
 425MB WESTERN DIGITAL 790
 CTRL+CACHE PROMISE DC99 220
 CTRL+CACHE LONGSHINE 260

SCHEDA VIDEO VGA



CIRRUS LOGIC CL5420 90
 CIRRUS LOGIC CL5426 170
 CIRRUS LOGIC CL5426 VESA(ESP. 2MB) 170
 S3 (WIN ACCELERATOR) 240
 AVGA3 (TRUE COLOR) 190
 NCR ESP. 2MB (1280X1024X256C) 190

DIGITIZER / SCANNER



TAV. GRAFICA GENIUS 12X12 440
 TAV. GRAFICA SMARTECH 18X12 540
 HANDY GENIUS GS4500 B/W256 +OCR 190
 HANDY GENIUS 105C COLOR +OCR 390
 LOGITECH HANDY 16.7 MC 690
 SCANNER A4 - 1200DPI - 16.7 MC 1.790
 SCANNER A4 - 1600DPI - 16.7 MC 1.940

MONITORS VGA



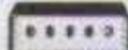
14" TRUST B/W 1024X768 190
 14" STAKAR/ HANTAREX 1024X0.28 390
 14" TIMELINE 1024X0.28 N.I.+ L.E. 540
 15" TRUST 1280X0.28 N.I.+ L.E. 750
 17" ROYAL 1280X0.28 N.I. 1.340
 17" STAKAR/PHILIPS 1280X0.26 N.I. 1.440
 20" SAMPO 1024X0.31 N.I. 1.690
 20" SONY 1280X0.30 N.I./L.E. 3.390
 21" NEC 6FG 1280X0.28 N.I./L.E. 3.850

M/B - SIMM - MATH CO.



386DX-40 MHZ 128K (AMD) 250
 486DX-33 MHZ 64K (INTEL) 620
 486DX-33 MHZ 128K L.B. VESA 690
 486DX2-50 MHZ 64K (INTEL) 790
 486DX2-50 MHZ 128K L.B. VESA 990
 486DX2-66 MHZ 64K (INTEL) 990
 SIMM 1MB/4MB ???
 80387-SL 16-25 MHZ (INTEL) 150
 80387-SX 16-33 MHZ (INTEL) 150
 80387-DX 40 MHZ (INT) 190

MODEMS ZOOM



MODEM 2400 INT/EST 100/140
 MODEM 14400 INT/EST 390/440
 MODEM+FAX 2400/9600 INT/EST 190/240
 MODEM+FAX 2400/9600 POCKET 240
 MODEM+FAX 14400/14400 INT/EST 440/540
 MODEM+FAX 14400/14400 POCKET 490
 WIN FAX LITE PER WINDOWS 50



APPLE PERSONAL POINT

PC APPLE PERFORMA 400
 RAM 4MB / HARD DISK 40MB
 MONITOR A COLORI PERFORMA 14"
 1.840
PC APPLE PERFORMA 600CD
 RAM 5MB / HARD DISK 80MB
 MONITOR A COLORI 14" MACINTOSH
 LETTORE CD-ROM
 2.990
 STAMPANTE INKJET STYLE WRITER II
 540

SOFTWARE IN ITALIANO



WIN-WORKS 2.0 150
 WIN-PUBLISHER 150
 WIN-WORD 1.1 150
 MS-DOS 6.0 UPGRADE 100
 MS-DOS 6.0 130
 WINDOWS 3.1 150
 COREL DRAW 3.0 + CD 390
 WIN-FAX LITE (INGLESE) 50
 VIDEO X WINDOWS (INGLESE) 75

CD-ROM



EXTRAVAGANZA (4CD) 120
 THE ANIMALS 50
 GREAT CITIES O.T.W. VOL.1/2 100/100
 PD SOFTWARE (VARI TITOLI) 50
 GUY SPY 50
 LOOM 50
 MONKEY ISLAND 50
 JUKE BOX 50
 KING'S QUEST V 50
 SECRET WEAPON O.T.L. 50
 CORSO DI INGLESE IN ITALIANO 90

MULTIMEDIA



SCHEDA ADLIB COMPATIBILE 130/170
 SOUND GALAXY BXII / NYI 250
 SOUND GALAXY NXI 150
 SOUND BLASTER 2 LUXE 150
 SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE 220
 SOUND BLASTER PRO 16/ASP 340/390
 SOUND BLASTER MIDI KIT 75
 VIDEO SPIGOT + VIDEO X WIN 490
 VIDEO BLASTER + VIDEO X WIN 540
 KIT SB+CD ROM+BOX+2CD DA L. 690
 GENLOCK GVP X VGA 2.290
 CD-ROM MITSUMI (CD-PHOTO) 340
 CD-ROM PANASONIC/CREATIVE 390

STAMPANTI



HYUNDAI 9A 136C 180CPS 340
 OKI ML380 24A 80C 180CPS 490
 OKI OL400E (LED) 990
 EPSON STYLUS 800 INKJET 650
 EPSON LQ-100 24A 80C 240CPS 390
 STAR LC20 9A 80C 180CPS 290
 STAR LC 100 9A 80C COLOR 340
 STAR LC24-20 24A 80C 210CPS 540
 STAR LC24-200 24A 80C COLOR 640
 NEC JET-MATE 400 INKJET 180CPS 440
 NEC P22Q 24A 80C 192CPS 540
 NEC P32Q 24A 136C 192CPS 720
 NEC P42Q 24A 80C 216CPS 770
 NEC P52Q 24A 136C 216CPS 940
 HP DESKJET 510 INKJET 650
 HP DESKJET 550C COLOR 1.240
 HP LASERJET 4L (300 DPI) 1MB 1.240
 HP LASERJET 4 (600 DPI) 2MB 2.390
 MT-81 9A 130CPS 270
 MT-82 24A 80C 136CPS 440
 MT-131/9 9A 136C 250CPS 840
 MT-131/24 24A 136C 250CPS 990
 MT-83 24A 80C 216CPS COLOR 470
 MT-84 24A 136C 216CPS COLOR 570

G & GVP POINT

Commodore

AMIGA 1200 590
 AMIGA 4000/68030 HD 80MB 4MB 2.190
 AMIGA 4000/68040 HD120MB 6MB 3.390
 MONITOR 1084S/1960 340/690
 ESP.MEM. A500 0.5/1.5MB 50/150
 ESP.MEM. A500 2/4MB 190/340
 ESP.MEM. 1MB A500 PLUS/A600 75/110
 ESP.MEM. A1000 1MB ESTERNA 150
 ESP.MEM. A2000 GVP 0>8MB - ORAM 170
 ESP.MEM. A1200 1MB ESP. 9MB 270
 ZIPP RAM 2MB 150
 ESP.MEM. A1200 4MB 470
 HD INTERNO A600/A1200 20/30MB 190/250
 HD INTERNO A600/A1200 130MB 490
 HD ESTERNO A500/A500 PLUS (IDE) 220
 HANDY SCANNER COLOR 550/590
 VIDEON IV 310
 GENLOCK MICROGEN 290
 GENLOCK MAXIGEN 990
 GENLOCK G-LOCK GVP 790
 DCTV PAL 690
 GVP IMPACT VISION 3.190
 OPAL VISION MOTHER BOARD 1.440
 OPAL VISION VIDEO PROCESSOR 1.690

PC WARE

VIA C. PIRZIO BIROLI, 60/60A
 00043 - CIAMPINO - ROMA
 TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
 FAX 791.06.43
 ORARIO: LUN/SAB 9-13/15:30-19:30
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

TNT Tricks 'n' Tactics

Con questo mese si conclude la nostra avventura attraverso *Serpent Isle*. Ora non ci resta che aspettare *Ultima VIII*! Per tutti gli aspiranti Schwarzkopf, invece, Paolo Paglianti ha preparato una guida a *Desert Strike*, il fantastico gioco targato Electronic Arts per Amiga. Buon divertimento!

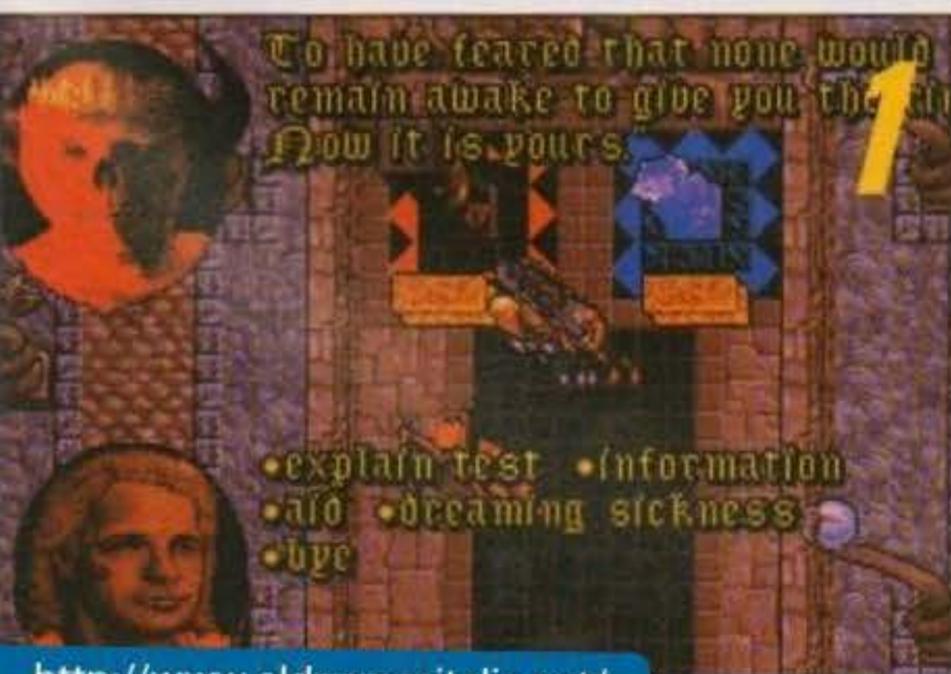
ULTIMA 7 PART II - SERPENT ISLE

Anche questo mese i TNT sono monopolizzati dalla soluzione di *Ultima 7 Part Two- The Serpent Isle*. In questa seconda metà dell'avventura, dovrete utilizzare molto spesso i Serpent Gate, accessibili solo con la *Serpent Jaw* di Erstam. Noterete che potrete utilizzare i vari gate in uscita solo avendo nell'inventario il *Serpent Tooth* corrispondente; per facilitarvi, abbiamo inserito una mappa dei gate, segnando la destinazione - tenete presente che però non li potrete utilizzare tutti fin dall'inizio!



LA CITTÀ GARGOYLE

Il mese scorso vi avevamo lasciati all'entrata del complesso sotterraneo a sud di Moonshade; il primo livello di questo dungeon è abitato da una tribù di uomini-topo, che potrete combattere o calmare con il suono dell'arpa magica di Moshia. Arrivati al secondo livello, incontrerete l'unico superstite Gargoyle di tutta Serpent Isle, Zhelkas, che vi riconoscerà come l'Eroe mandato dal Serpente. Vi proporrà quindi di sottoporvi al Test della Purezza: raggiungete la città vera e propria e cercate il tempietto a nord est (si riconosce perché ci sono due colonne colorate, di cui una rotta). Cliccando sulla colonna blu, inizierete il test. Andate a est e eliminate i dieci vermi con il martello, ma rifiutatevi di seguire Dupré. Quindi andate a ovest e cliccate sul pulsante a destra; infine andate a nord, e rifiutate di seguire Iolo attraverso il Moongate rosso. A questo punto riceverete il *Serpent Ring*. Andate a sud-ovest, nella biblioteca, e prendete la *Key of Fire* dal cadavere del bibliotecario; andate poi nell'arena, combattete contro gli Automaton e prendete la chiave marrone, che apre la porta a est, dietro cui troverete un giardino, dove si trova la *Key of Fire* e il *Serpent Tooth* corrispondente al gate di Monitor. Andate quindi a nord, entrate nel Tempio e posizionate le due chiavi sull'altare, in modo da unirle in una terza chiave. Salite al piano superiore, andate a nord e, aperta la porta, arriverete a un Serpent Gate. Attraversatelo e andate a Monitor. Comprate nel negozio di pelli un cappello pesante (fur cap), un mantello e un paio di scarpe imbottite per ogni componente del vostro gruppo, preoccupatevi di mettere nella sacca dell'Avatar l'Helm of Courage (Monitor), la Rose of Love (Fawn) e il Mirror of Truth (Moonshade) e quindi incamminatevi verso nord, seguendo l'antica strada ophidiana, che attraversa le paludi a est di Fawn. Proprio nelle paludi, crollerete addormentati a terra...

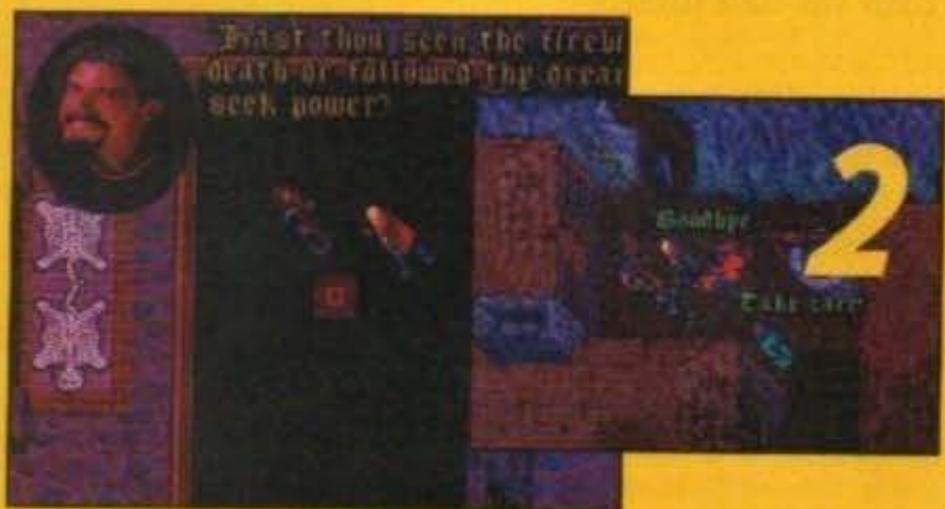


TNT

LE PALUDI STREGATE

Apparirete nei vostri stessi sogni, in compagnia delle visioni oniriche di altri NPC, tra cui Lord British, Stefano e lo stesso Batlin. È molto interessante assistere agli incubi di questi personaggi e vi consiglio di dare un'occhiata in giro, ma il vostro scopo principale è chiacchierare con Siranush, una bella curatrice che vi racconterà la triste storia della sua cittadina. Andate quindi a sud-est e raggiungete il Castello di Rabindrinath, colpevole di aver rubato i **Dreaming Crystal**: nel vostro inventario, a parte gli oggetti raccolti nel mondo dei sogni, dovrete avere solo i tre oggetti delle Virtù, l'Elmo, la Rosa e lo Specchio. Ogni volta che parlerete con il malvagio mago, vi lancerà un incantesimo, che rifletterete automaticamente con l'oggetto corrispondente, e, alla fine, abatterete Rabindrinath. Prendete i Cristalli Sognanti e restituiteli a Siranush, che vi ricompenserà con il **Serpent Pendant**.

Una volta riemersi vittoriosi dai vostri sogni, potrete attraversare le Paludi (vi conviene segnare la strada che seguite con degli oggetti inutili). Dirigetevi quindi verso l'accampamento di cercatori d'oro a o S - 67 E, e parlate con Beryl, possibilmente da soli. Vi rivelerà che Draygan è protetto da un artefatto magico di notevole potere, e che potrete colpirlo solo con delle **Sleeping Arrow**. Ritornate nella foresta, fate una visitina alla casa del Trapper (17 S - 28 E), e quindi, visitando il Master of Forest nella sua abitazione (52 S - 21 O) scoprirete che l'erba che vi interessa cresce solo sulla costa ovest (36 S - 42 O). Riconoscerete la **King's Savior** dal caratteristico colore giallo: intingete due o tre frecce normali con questa erba, quindi tornate nell'accampamento e colpite Draygan con le **Sleeping Arrow**. Prendete l'Orb e consegnatelo al Master of Forest che, in cambio, vi cederà l'**Hound Whistle**. Ora potrete rintracciare Cantra!



IL CASTELLO DI SHAMINO (4 N - 99 E)

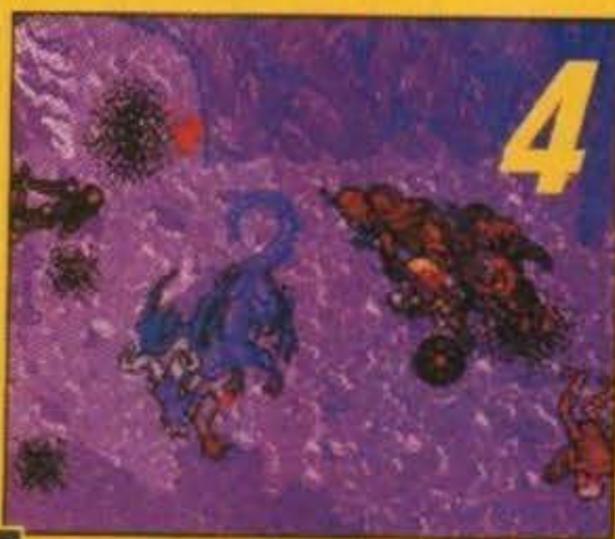
Seguendo l'Hound che potrete chiamare con il fischiello magico, arriverete ad un castello in rovina, un tempo abitato proprio dal vostro amico Shamino, che l'aveva abbandonato al tempo di Mondain (*Ultima 3* - quasi cinquecento anni fa!). Per entrare potrete passare dal passaggio segreto (2 N - 78 E) oppure lanciando un paio di Telekinesis sugli argani delle due grate di ingresso. All'interno del Castello non c'è molto da fare, ma state attenti alla ex-compagna di Shamino, che vi tenderà micidiali trappole in ogni stanza del maniero. Se volete esplorarlo a fondo, dovrete raggiungere la stanzetta a nord delle camerate (angolo nord-est) e azionare le leve. Fate annusare all'Hound la **Wooden Sword** di Calandra e in pochi secondi abatterà il campo di forza che chiude l'entrata della ridotta del Castello. Entrate, eliminate le guardie e salite al secondo piano, dove troverete il corpo senza vita di Calandra. Apparirà un Monaco che si porterà via il cadavere. Raccogliete il **Batlin's Medallion** e uscite dal Castello.

Vi consiglio di tornare indietro ora, se avete skill point da spendere, o pochi reagenti magici, utilizzando il **Serpent Gate** alle coordinate 4 S - 78 E, perché più tardi non potrete più acquistare nulla, né potrete farvi addestrare; ricordatevi tuttavia che per tornare qui dovrete farvele di nuovo a piedi! Attraversate la foresta e raggiungete l'entrata del dungeon che comunica con le terre dei Ghiacci a nord (28 S - 3 E). Il dungeon non è molto complicato, e all'interno incontrerete solo qualche gruppetto di goblin. Una delle scale verso l'alto porta a una torre sopra le montagne, dove si trova qualche oggetto interessante (niente di speciale); una delle scale verso il basso porta invece in una stanza abitata dal fantasma di un druido, che vi chiede di vendicarlo del pirata che l'ha ucciso, e che si trova in una casetta a ovest di Fawn - nella casa troverete il pirata intento a giocare con un PC a *Strike Commander*! In ogni caso, dovrete raggiungere abbastanza velocemente l'uscita; appena i vostri personaggi iniziano a lamentarsi del freddo, indossate il cappello, il mantello e le scarpe imbottite.



LA TRIBU' GWANI

Incamminatevi verso nord, facendo attenzione agli orsi polari che sono abbastanza pericolosi se attaccano in branco, entrate nelle caverne (23 N - 3 E) parlate con Yenani, la leader degli Gwani, e Baiyanda, la curatrice, che vi chiederanno di raccogliere un secchio di **Ice Dragon Blood**. Uscite, raggiungete la zattera di ghiaccio (49 N - 5 E) e navigate verso nord, cercando di raggiungere l'isola segnata anche sulla mappa (21 N - 4 O). Una volta sull'isola, potete scegliere se passare per l'entrata principale (88 N - 18 O) dove vi aspetta un Ice Dragon, abbastanza "duro", ma abbordabile da un party al vostro livello, oppure per un'apertura segreta (93 N - 11 E), dove inizia un labirinto pieno di teletrasportatori (che possono essere eliminati con **Destroy Traps**) e di mostri, che porta a un drago in fasce. Naturalmente la soluzione migliore è esplorare tutti e due i passaggi.



Riempite il secchio datovi dagli Gwani con il sangue del Drago ucciso, quindi ritornate sulla zattera. Prima di tornare, fate un salto sull'isoletta alle coordinate 53 N - 32 O (non è segnata sulla mappa), dove troverete la **MageBane**, la mitica spada che assorbe l'energia eterea degli avversari. Se volete, su un isolotto vicino (65 N - 3 E) troverete i resti di un drakkar pirata. Ritornate dagli Gwani, consegnate il secchio a Yenani e in cambio vi verrà rivelata una misteriosa "parola d'ordine". A causa di un probabile bug, a volte può succedere che Yenani non vi dica subito la frase necessaria; per forzarla a rivelarvela, basta uscire dalla grotta e far annusare nuovamente all'Hound il **Batlin's Medallion**.

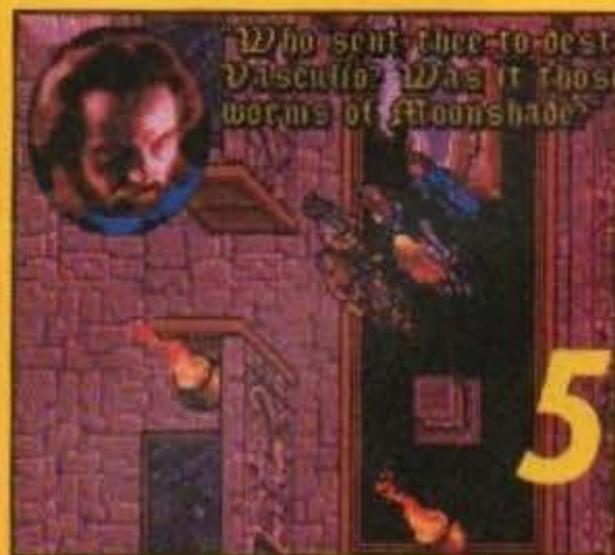
ULTIMA 7 PART II - SERPENT ISLE

L'INCONTRO CON VASCULIO

Entrate nella grotta (2 N - 1 E), posizionate le rune sui corrispondenti piedistalli e cliccateci sopra fino a trovare la giusta combinazione; potrete quindi entrare nel Tempio ophidiano del Caos, dove si è rifugiato il liche di Vasculio.

Facendo riferimento alle sibilline frasi dei fantasmi ophidiani, scoprirete che questo liche può essere abbattuto solo con la MageBane.

Entrate nella stanza con il sarcofago e potrete scambiare quattro chiacchiere con Vasculio. Eliminatelo, prendete la chiave dal suo cadavere, quindi riallineate la Black Sword con il Flux Analyzer, prendete la Philander's Friend verde e infine raccogliete i Serpent Tooth dal cadavere rinchiuso nella gabbia a sinistra. Per ora non potrete fare altro in questo Tempio, quindi uscite da questo complesso sotterraneo passando



per la porta a nord-est e dirigetevi verso sud. Arriverete in un Tempio (22 N - 50 E), dove si trova un piccolo portale viola. Esaminatelo e potrete vedere Batlin che ultima i preparativi per aprire il Wall of Light nel Tempio dell'Ordine.

LA LIBERAZIONE DI GWENNO

Raccogliete l'Order Serpent e i vari Serpent Tooth dal corpo del vostro acerrimo nemico, quindi uscite dal Tempio dell'Ordine; se volete, lanciando l'incantesimo Create Automaton sui resti di un qualsiasi androide, potrete crearvi qualche compagno di viaggio, utile soprattutto per portare oggetti pesanti. A proposito di compagni, adesso Wilfred di Sleeping Bull si offrirà di unirvi al vostro party, oltre che addestrarvi, quindi se passate da quelle parti, fategli una visitina. Ritornate al Tempio del Caos, dove, nella ex casa del defunto Liche, potrete prendere, lanciando il Dispel Field, lo Gwani Horn. Ritornate dai Gwani, scoprirete che sono stati attaccati dal Trapper: dirigetevi quindi verso la grotta del cacciatore (60 N - 25 E) e recuperate il Medallion richiesto dai Gwani, che in cambio vi daranno un altro Serpent Tooth. Salite sulla zattera di ghiaccio, e raggiungete l'isola-necropoli dei Gwani (94 N - 45 O non è segnata sulla mappa). Esplorate il labirinto di ghiaccio e fate esplodere tutti i paralelepipedi e le porte di ghiaccio con il Gwani Horn, finché non trovate il corpo di Gweno. Prendetelo in spalla e tornate, attraverso un Serpent Gate (il più vicino è quello nel Tempio del Caos) a Monk Isle. Cercate Karnax, che, oltre a far resuscitare la vostra amica, vi chiederà di cercare uno scroll ophidiano, custodito da Fedabilbio di Moonshade. Arrivati nella città dei maghi, scoprirete che i Bane hanno ucciso gran parte della popolazione; andate in casa di Fedabilbio e, utilizzando la Philander's Friend sulla statua nell'atrio, liberatelo



dall'incantesimo dei Bane; in cambio il mago vi offrirà lo scroll desiderato dai Monaci. Tornate da Karnax, che, studiando lo scroll, sarà in grado di spiegarvi molte cose, e di trovare una cura per l'apparente follia di Gweno.

Cercate un paio di secchi, e andate nel tempio della Disciplina.

IL TEMPIO DELL'ORDINE

Uscite e dirigetevi (fate attenzione perché la mappa è molto imprecisa in questa zona) verso l'entrata di questo Tempio (39 N - 96 E). Eliminate l'Automaton che vi viene incontro, aprite la grata con il Telekinesis, quindi aprite la porta verso nord e, esaminando il muro, scoprirete che è un'illusione. Seguite il corridoio "nero", quindi, arrivati all'armeria piena di archi e frecce, esaminate nuovamente il muro a nord, a sinistra della porta di legno, e scoprirete un altro passaggio segreto. Seguite nuovamente il sentiero illusorio e arriverete nel Tempio vero e proprio. Prima di tutto dovete raccogliere i tre oggetti delle Virtù dell'Ordine, che si trovano in tre piccole stanze a nord-ovest, sud-ovest e sud-est (rispetto al centro della città) e sono rispettivamente un Serpent Dagger, uno Scroll, che parla delle virtù, e un Abacus. Andate davanti all'entrata del Tempio e posizionate i tre oggetti, seguendo le indicazioni sulla placca dorata. Scendete quindi nella stanza dello Hierophant e prendete dall'Automaton il Serpent Sceptre, che dovrete utilizzare sull'altare del Tempio per raggiungere la biblioteca, dove troverete molti libri sulle virtù Ophidiane. Leggete quello illuminato, prendete le due chiavi e uscite passando per il teletrasportatore. Andate quindi nell'angolo a sud-est della città, aprite il cancello e attraversate di corsa la stanza con la culla. Andate a est e rispondete all'Automaton (dovrebbe essere la quarta risposta). Andate verso nord e prendete la chiave dal cadavere del pirata. Tornate nella città, aprite con questa chiave la porta a nord (Vault of the Dead), andate a nord e cliccate sul pulsante per terra per salire. Andate verso est, e troverete il comitato di benvenuto, composto dai quattro sgherri di Batlin, tra cui la stessa Salina. Una volta eliminati tutti e quattro i vostri nemici, prendete lo scroll di Dispel Field dal corpo di Salina e trascrivetelo sul vostro Libro Magico. A questo punto vi conviene mettere tutto l'equipaggiamento di Shamino, Duprè e Iolo nel loro stesso zaino e quindi lasciarlo



per terra. Andate verso nord e sorprenderete Batlin proprio mentre sta attraversando il Wall of Light, ma il Guardian, ancora contrariato per gli insuccessi del suo servo, lo fulminerà sul posto, e libererà i tre Bane del Caos, che si impossesseranno dei tre vostri amici (Boydon rimarrà ucciso dall'esplosione).



Nintendo e Silicon Graphics per super console

Nintendo e Silicon Graphics hanno annunciato di aver raggiunto un accordo che potrebbe portare ad una svolta nel campo del divertimento elettronico. I due colossi hanno infatti annunciato il progetto di una console a 64-bit, che consentirà agli utenti di compiere un vero e proprio salto tecnologico in avanti, soprattutto per quanto riguarda il campo della grafica tridimensionale. Il nome dato provvisoriamente a questa avveniristica macchina è *Project Reality*, e vedrà l'applicazione per la prima volta delle tecnologie di *Reality Immersion*, quelle che dovrebbero garantire la realizzazione di realistici mondi tridimensionali con i quali il giocatore potrà interagire in tempo reale. A parte gli entusiasmi con cui è stata accolta questa notizia, vanno registrate le reazioni delle società concorrenti di Nintendo. La riflessione più frequente riguarda i tempi di sviluppo della macchina, che non dovrebbe essere disponibile prima del 1995. Un annuncio tanto prematuro, sempre secondo voci "concorrenti", sarebbe stato dettato dall'incedere di nuove macchine (Mega CD, 3DO, Amiga CD³²...) dalle grandi potenzialità e già disponibili. In realtà ciò che adesso ci fa restare a bocca aperta, tra due anni potrebbe essere già sorpassato...

VIDEOGIOCHI SU, LIBRI GIU'

Sono stati annunciati i risultati di una recente inchiesta su come i giovani adolescenti inglesi preferiscono passare il loro tempo libero. Dalla ricerca emerge che il passatempo preferito dei fanciulli d'oltremarica è proprio il videogame: il 37 per cento dei ragazzi in età compresa tra i 5 e gli 11 anni ha indicato come attività favorita i videogame, mentre solo il 31% di giovani britannici ha dichiarato di leggere libri al di fuori dell'impegno scolastico. All'enorme crescita di importanza del videogame fa da controparte un crollo verticale dell'interesse nei confronti della lettura. Solo il 30% degli intervistati ha inserito tra le attività scolastiche preferite la lettura. Il rimanente 70% la considera un'attività noiosa e noiosa.

K NEWS



ELECTRONIC ARTS IN ROTTA CON NINTENDO

La Electronic Arts ha deciso di bloccare la distribuzione di prodotti per piattaforme Nintendo per l'Europa. Il motivo di questa importantissima decisione va addebitato a diversi fattori, tra i quali l'andamento dello Yen negli ultimi anni, che ha portato alla spropositata crescita di peso dei margini dovuti alla Nintendo, e la crescita dei costi di manifattura delle cartucce Nintendo fatte in Giappone. La software house americana ha già pronti 4 titoli per SNES, che sono stati bloccati, e rimarranno non distribuiti in Europa, fino a quando lo yen non tornerà ad un cambio accettabile o non verranno calati i costi di produzione delle cartucce. Tra i 4 titoli "congelati" dovrebbero essere incluse le versioni SNES dei popolarissimi *John Madden*, *NBA Basketball* e *NHL Hockey*. "Semplicemente per noi non è più un business conveniente - ha spiegato Mark Lewis, responsabile della sezione europea della Electronic Arts - Nintendo in Inghilterra riesce a vendere le proprie cartucce a



40 sterline; per noi vendere a meno di 50 significa andare in perdita, e non vedo perché dovremmo farlo". Questa decisione della Electronic Arts è un duro colpo da assorbire per la casa della grande N. Pare oltretutto che altre due software house stiano per seguire la strada intrapresa dalla Electronic Arts.

Jaguar: che sia la volta buona?

Continua la telenovela Jaguar! Gli attori principali restano immutati: i responsabili della Atari e lei, la più invano-annunciata console dell'universo. Le novità questa volta riguardano le "comparsate". Ad avvicinarsi al capezzale della partoriente Atari si sono infatti recate le più importanti software house del settore (Acclaim, US Gold, Ocean, Millennium e Virgin), tutte interessate a quelle che saranno le caratteristiche della nascita Jaguar, annunciata come possibile rivale delle fortunatissime macchine Nintendo e Sega, nonché del 3DO e dell'Amiga CD³². Pare che la dimostrazione della console Jaguar abbia positivamente impressionato le case produttrici di software, anche se hanno avuto modo di provare solo una versione non definitiva della console. Ad entusiasmare le software house non sono solo le potenzialità tecniche della macchina, ma anche il suo prezzo di commercializzazione, previsto attorno ai 200 dollari. I primi esemplari di questa tanto attesa macchina dovrebbero raggiungere alcuni mercati-campione nord americani nei prossimi 2 mesi, e nei primi tre mesi del 1994 dovrebbe arrivare su tutti i restanti mercati americani ed europei. Oltre al prezzo estremamente allettante, il punto di forza di questa macchina sta nelle sue potenzialità tecniche: un processore RISC a 64-

bit, 16 milioni di colori sullo schermo, un processore grafico da 27 MIPS con 4Kb di RAM statica interna a zero waitstate, un drive per CD-ROM a 300Kb/s (opzionale), due porte controller e una porta seriale per la connessione con modem e televisioni via cavo. Al lancio della macchina dovrebbero essere già disponibili 10 software che, negli Stati Uniti avranno un prezzo compreso tra i 50 e gli 80 dollari. Si tratterà di 3 sparattutto (*Crescent Galaxy*, *Cybermorph* e *Raiden*), 2 giochi di guida (*Club Drive* e *Chequered Flag*), *Evolution Dino Dudes*, che altri non è se non il già noto *Humans*, *Tempest 2000* e probabilmente due famosi titoli quali *Tiny Toon* e *Alien Vs Predator*. Che sia la volta buona?



TEMPIO DELLA DISCIPLINA (44 N - 86 E)

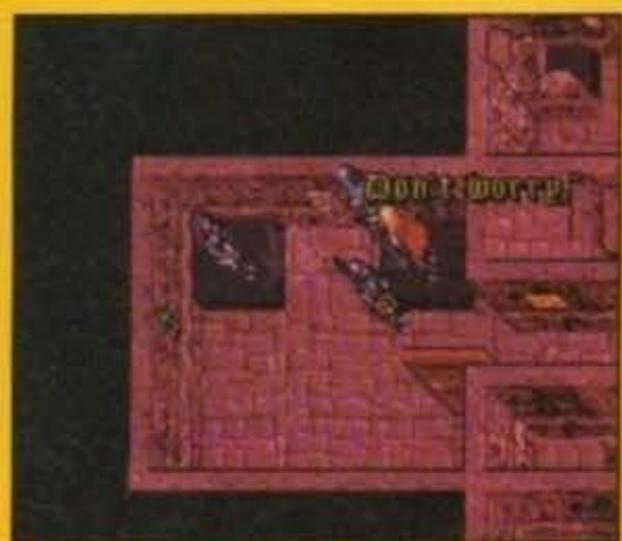
In generale, è molto meglio viaggiare con i Serpent Gate, perché alcuni posti che dovrete raggiungere sono molto lontani tra loro; in ogni caso, per facilitarvi in eventuali viaggi terrestri, indicheremo comunque le coordinate. Esplorando le stanze del Tempio della Disciplina, troverete due oggetti a forma di "Y", che, come è facilmente intuibile, vanno inseriti nelle due fessure dell'altare centrale; inoltre, al secondo piano, dovrete leggere il libro che parla dello scambio di corpi. Scendete al livello sotterraneo e, aprendo la porta a nord, scoprirete che il sentiero è cosparso di acido. Tornate quindi a Moonshade, parlate con Petra, la locandiera e chiedetele di unirsi al vostro gruppo. Già che ci siete, cercate Stefano e, parlandogli, oltre a ricevere un ennesimo Serpent Tooth, otterrete la chiave del suo ripostiglio personale in cambio dell'eliminazione del Dead Knight evocato dai suoi nemici. Distruggete il Dead Knight e prendete la chiave con cui potrete aprire il ripostiglio segreto del mago-



ladro, situato a ovest di Moonshade (83 S - 97 E), dove si trova il Chaos Black Serpent.

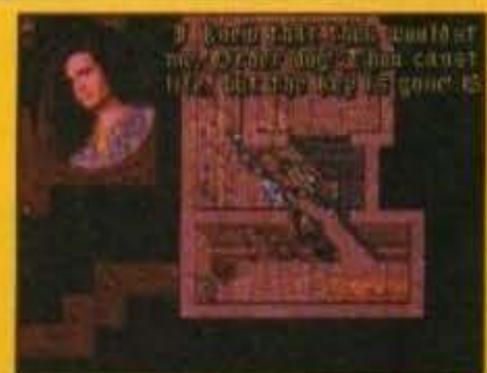
Tornate con Petra al Tempio della Disciplina, e trasferitevi nel suo corpo bionico con l'apparecchiatura nella stanza a est. Scendete, lasciatevi dietro Pietra e percorrete il corridoio acido, al termine del quale troverete la Water of Discipline: raccoglietene due secchi.

Ritornate a Monk Isle, e gettate uno dei due secchi di Water of Discipline addosso a Gweno, che, rinsavita, vi offrirà il suo aiuto.



I TEMPLI DELL'ORDINE

Utilizzando il Serpent Gate, raggiungete il Tempio della Logica (22 N - 64 E); prima di arrivare al Tempio vero e proprio, dovrete attraversare un dungeon ghiacciato abbastanza semplice: la strada più diretta è quella a nord-ovest, sbarrata solo da due accampamenti di Troll dei ghiacci e da qualche colonna ghiacciata, che potrete eliminare con il solito Gwani Horn. Alla fine, troverete quattro teletrasportatori colorati, da toccare seguendo la sequenza Rosso, Giallo, Blu, Rosso e Bianco. Siete arrivati alle porte del Tempio: mettete le Serpent Rune davanti alla porta in quest'ordine B, C, O e W, quindi accusate l'Automaton numero 4, e, dopo averlo distrutto, troverete la chiave che apre la porta a ovest. Invece di diventare matti con il puzzle delle sette pietre, lanciate un semplice Dispel Field sul campo che protegge la seconda chiave e utilizzatela per aprirvi la strada verso la fontana, da cui dovrete raccogliere un secchio di Water of Logic. Ritornate indietro fino all'entrata del Dungeon, e raggiungete il Tempio dell'Etica (33 N - 133 E); probabilmente non avrete ancora il Serpent Tooth corrispondente, quindi dovrete farvela a piedi. Scendete al livello sotterraneo, leggete i vari scroll che si trovano addosso ai cadaveri e infine cliccate sul tappeto a est. Il Tutore, prima di tutto, vi porrà tre domande sull'Etica, a cui è facile rispondere (comunque sono le risposte A, B e B), quindi vi spedisce nel test vero e proprio, che comunque è altrettanto semplice. Nel primo "scenario" dovrete salvare l'uomo tra le fiamme premendo il pulsante sulla colonna, nel secondo dovrete lasciare tutti gli oggetti di valore in vostro possesso sul piedistallo per poter percorrere senza problemi il corridoio, e infine dovrete rifiutarvi di chiedere pietà a Batin. Al termine del Test, oltre a ritrovarvi con l'inventario completamente scombinato, la fontana all'esterno ha ripreso a funzionare, e potrete riempire un terzo secchio con la Water of Ethic



I TRE TEMPLI DEL CAOS

Recuperare i secchi d'acqua dai tre Templi del Chaos è relativamente semplice. Andate al Tempio dell'Emozione (22 N - 50 E), che è lo stesso dove avete trovato l'Eye of the Moon. Parlate con lo spirito imprigionato nel muro (dove c'è il campo verde), liberatelo distruggendo la colonna al centro della stanza con un paio di fendenti, prendete le quattro lodestone disseminate per le stanze del Tempio e posizionatele sulle quattro colonne nella stanza con l'Eye of the Moon. A questo punto potrete raccogliere il secchio di Water of Emotion. Dirigetevi al Tempio dell'Entusiasmo (82 - 141 E) e seguendo il labirinto, arriverete nella piccola biblioteca del Tempio. Tra parentesi, personalmente non sono riuscito a scoprire a cosa serve lo Scettro dell'Entusiasmo, ma il piccolo sceptre custodito nel forziere a sud permette di clonare piccoli oggetti. Dopo aver letto i vari libri, utilizzate un secchio sul pozzo a est e avrete anche la Water of Enthusiasm. Infine andate al Tempio della Tolleranza (63 N - 64 E), dove troverete Mortegro, il necromancer conosciuto a Moonshade. Prendete la chiave che si trova nella stanza a ovest e trascrivetevi lo scroll di Serpent Bond, quindi scendete al livello inferiore, parlate con l'unico superstite della lotta tra Ordine e Chaos (che dovrebbe avere all'incirca 500 anni...) e lanciate Serpent Bond, in modo da trasformarvi in serpente. Seguite il cunicolo fino alla tana del topo, dove si trova la chiave che vi serve per liberare Mortegro, che vi donerà lo scroll di Summon Shade che dovrete prontamente copiare sul vostro Libro Magico. Tornate a Moonshade, scendete nella cantina della casa di Gustacio, posizionate un secchio sull'altare, e otterrete anche la Water of Tolerance. Prima di continuare, cercate l'altro mago sopravvissuto (gironzola per l'abitazione del MageLord), che, in cambio della Philander's Friend, vi consegnerà lo scroll di Create Soul Gem. Andate quindi nell'armeria, dove vi verranno costruite le Soul Gem che vi servono

IL WHITE DRAGON CASTLE (34 S - 86 E)



Attraversate il Serpent Gate che porta nelle Foreste a sud del Castello di Shamino, quindi raggiungete il Castello del Drago Bianco, ora abitato dai tre Bane che hanno ucciso quasi tutti gli abitanti di Serpent Isle. Per venire a capo di questo grande castello, dovrete recuperare un sacco di chiavi, ricordandovi però che i tre Bane cercheranno di fermarvi in tutti i modi! La prima chiave si trova sotto uno degli strumenti musicali nella stanza a ovest dell'entrata (che prenderemo come punto di riferimento per il pianterreno). Andate poi nella sala degli specchi, aprite il muro finto a est, prendete la chiave dal cadavere nel laboratorio di alchimia, quindi uscite e aprite la stanza a nord-est. Da

qui potrete raggiungere, salendo le scale, sia la stanza a nord-ovest, dove si trova un'altra chiave, sia la sala del Trono; giunti qui, utilizzate un picklock sulla porta in basso a destra, aprite il muro finto a nord e prendete la chiave nascosta sotto uno dei piatti. Tornate alla stanza iniziale, andate a ovest e aprite la porta della stanza con il telaio. Dietro al cotone troverete una leva, che apre il muro a ovest. Nella stanza successiva si trova una rampa di scale, che cela, dietro un muro illusorio, la chiave che pare la porta al piano superiore: più tardi, per uscire, dovrete passare per queste scale! Continuando invece la nostra strada verso i Bane, aprite la porta a nord, quindi azionate la leva al centro della stanza e andate ancora a nord. Eliminate l'Arpia, uscite a est e andate a nord. Aprite la porta in alto a sinistra, prendete la chiave e scendete nei sotterranei. Qui la caccia al tesoro è molto più semplice: aprite la porta a nord-ovest, aprite il muro a ovest, andate nella stanza a sud e azionate la leva. Quindi fate tutto il giro del corridoio esterno, azionate le leve e prendete la chiave nella stanza a nord-est. Tornate nel corridoio iniziale con le scale, aprite la porta a sud e tirate la leva nella sala delle torture. Rifate tutto il giro esterno, entrate nella stanza in basso a sinistra e arriverete al cospetto dei tre Bane. Prima di combatterli, vi conviene lanciare tutti gli incantesimi di protezione possibili, quindi armatevi con la Black Sword e affettatevi! Caricatevi i tre corpi in spalla, mettete per terra le tre Soul Gem e rovesciatevi sopra i tre secchi contenenti le acque del Chaos (Tolerance, Enthusiasm e Emotion, quindi utilizzate la Black Sword (cliccandoci sopra due volte) sulle tre gemme colorate e avrete intrappolato i tre Bane del Chaos!



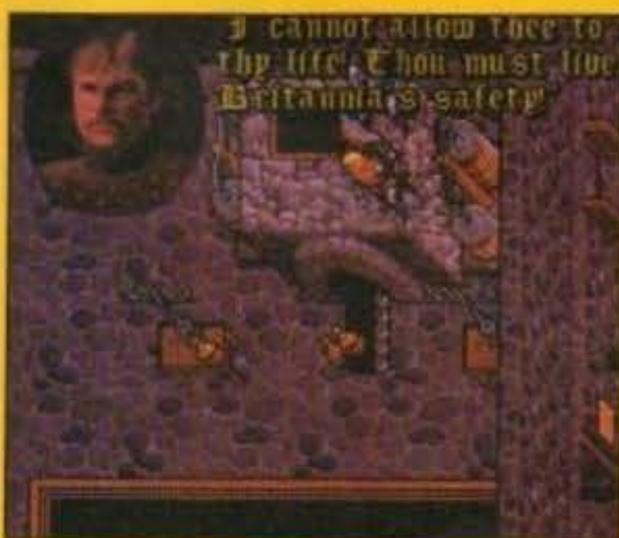
IL RITORNO DI XENXA

Tornate al Monastero sull'isola dei Monaci, e, parlando con Karnax, fate resuscitare i vostri tre amici, che, come Gweno, soffrono di Imbalance. Per curarli dovrete rovesciare loro addosso la corrispondente acqua dell'Ordine: Ethicality su Shamino, Logic su Dupré e Discipline su Iolo. Riunito il Party, apparirà Xenxa, che d'ora in poi vi guiderà da vicino. Prima di tutto, riprendetevi l'equipaggiamento dei vostri amici, quindi preparatevi a girare un po': infatti dovrete recuperare qualche oggetto di estrema importanza. Raggiungete l'entrata segreta del nascondiglio del tesoro di SilverPate (50 N - 40 E: il Serpent Gate più vicino è quello del Tempio della Logica) e prendete il Balance Blackrock Serpent; quindi, in mezzo alla Palude dei Sogni troverete Yelinda, scorticata viva dal Bane impossessatosi di Iolo; consegnatele il Comb of Beauty (che si trovava nel giardino di Columna, a Moonshade) e dirigetevi verso Fawn, dove, superato un muro illusorio nel Palazzo Reale, troverete il tesoro di corte; nei forzieri, a cui potrete accedere grazie alla chiave consegnatavi da Yelinda, troverete un interessante Infinite Bow e l'indispensabile Serpent Armour. Se non l'avete già fatto in una vostra passata visita, dovrete anche esplorare il dungeon Furnace (137 S - 27 E) alla ricerca della Serpent Staff, che si trova in una stanza a nord dell'accampamento dei Troll.

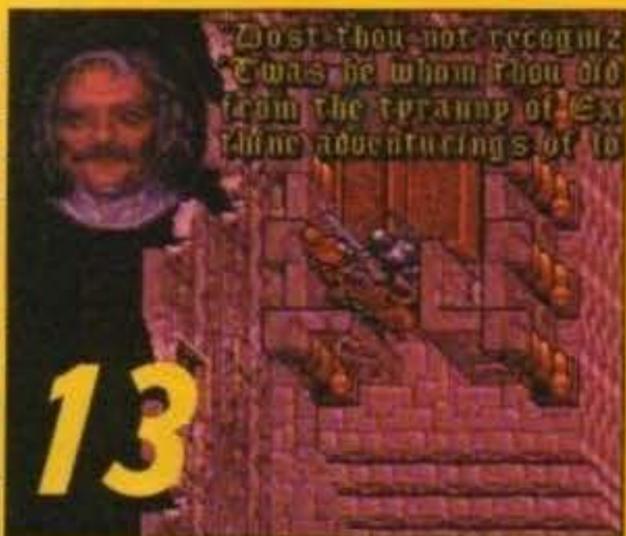


L'ISLE OF DEAD (12 N - 44 O)

Questa isola può essere raggiunta solo con il Serpent Tooth che vi consegna Xenxa; indossate la Serpent Armour, la Serpent Crown (che si trova in un albero morto alle coordinate 85 S - 23 O) e la Serpent Staff, quindi seguite il corridoio con l'incisione del serpente sul pavimento. Premete i due pulsanti, fermatevi per qualche secondo davanti alle due placche dorate nello stanzino segreto e verrete teletrasportati. Quindi cercate il Liche, eliminatelo e



prendete lo scroll, che dovrete mettere sul piedistallo. Leggete il libro per essere riteletrasportati, quindi, arrivati nella sala con le due colonne a forma di Serpente, lanciate lo spell Dispel Field per recuperare l'Eye of Chaos. Cliccate poi sul muro a nord per aprire un passaggio segreto e salite sul teletrasportatore. Arriverete nella stanza sepolcrale dell'Hierophant of Order, che potrete evocare con lo spell Summon Shade (aprite la bara prima di lanciarlo). Dopo aver parlato con lo spirito dello Hierophant of Order, tornate a Monk Isle, dove Xenxa vi comunicherà che dovrete sacrificarvi per poter salvare Serpent Isle. Andate al Crematorio di Monitor e azionate la leva, ma proprio quando state per abbandonare questa valle di lacrime, Dupré si sacrificherà al vostro posto, e a voi non rimarrà che prendere l'urna contenente le sue ceneri.



TNT

LA RIUNIONE DEI TRE BANE DEL CAOS

14

Raggiungete il Tempio del Caos, portandovi dietro un barile di esplosivo (potete trovarne qualcuno anche nel Tempio). Direttamente a nord del Serpent Gate, oltrepassati una decina di Automaton troppo zelanti, troverete la porta che chiude il passaggio verso il centro del Tempio. Fatela saltare con l'esplosivo, quindi preparatevi ad affrontare il dungeon più lungo (ben tre piani!) di quest'avventura. Non è difficile arrivare alla fine, ma per problemi di spazio, non possiamo descrivervi accuratamente il percorso da seguire. Arrivati al tempio del Caos (facilmente distinguibile per il laghetto al centro), aprite la porta segreta a nord e potrete accedere al Wall of Light del Caos. Posizionate il Chaos Blackrock Serpent nell'apposita fessura sull'altare, quindi mettete le tre Soul Gem sui corrispondenti piedistalli e infine collocate l'urna con le ceneri di Dupré sulla colonnina in alto a sinistra: i tre Bane spariranno e verranno uniti nel Chaos Blackrock Serpent, che ora è pronto per la cerimonia finale; apparirà Xenxa che vi offrirà una im-

portantissima Ophidian Sword. Non vi resta che raggiungere il più vicino Serpent Gate e dirigersi verso il Tempio del Bilanciamento.

LA GABOLA DI ULTIMA

Anche in questo ottavo episodio esiste il modo gabola, che come al solito, vi consiglio di non usare per due semplici motivi: vi rovinereste irrimediabilmente il divertimento e, soprattutto, rischiereste di "piantare" il gioco. Inoltre, materializzandovi da una parte all'altra, finireste per saltare qualche punto cruciale, con il risultato di dover rifare tutto da capo. Comunque, se volete utilizzarlo lo stesso, basta scrivere "serpent pass" al prompt del DOS: una volta caricato il gioco, premendo F3 farete apparire una mappa speciale che vi consente di teletrasportarvi nel punto in cui cliccate. Ma state attenti ai bug... A proposito di bug, abbiamo scoperto che a volte il Serpent Gate di Moonshade non funziona come dovrebbe: per viaggiare lo stesso, cliccate due volte sul gate, quindi tenete premuto il pulsante destro del mouse e spostatevi verso destra.

IL BALANCE

TEMPLE

15

Anche questa locazione può essere raggiunta solo con il Serpent Tooth corrispondente; prima di tutto, prendete le quattro statuette e mettetene una rossa e una blu ai lati dei due aghi posti davanti alle porte; prendete i sei oggetti apparsi sui piedistalli, uscite dal tempio, andate a ovest e leggete il libro sul Balance; dovrete posizionare ognuno dei sei oggetti appena presi nella Shrine opposta, in modo da ottenere il Bilanciamento del Caos e dell'Ordine: per esempio, il Dagger, simbolo della Disciplina, va posto nella shrine dell'Entusiasmo, mentre l'Abaco della Logica dovrà essere posto nella shrine dell'Emozione (se utilizzerete l'oggetto giusto, l'Avatar vi farà notare che funziona, altrimenti appariranno un paio di mostri ad indicarvi che avete sbagliato qualcosa).

Appena posizionerete l'ultimo oggetto, questo si trasformerà in un libro. Prendetelo, e tornate a nord del tempio iniziale, dove ci sono le due colonne. Leggete il libro stando in mezzo alle due colonne, si creerà un ponte, che vi permetterà di raggiungere un'altra coppia di colonne: ripetendo la lettura, arriverete alla seconda sezione del Tempio. Qui dovrete prendere la chiave a sinistra, aprire i due forzieri, utilizzare una candela sul piedistallo di ghiaccio e raccogliere il diamante e un blocchetto di ghiaccio, da utilizzare sul piedistallo del fuoco, in modo da poter prendere anche il secondo diamante. Collocate le due pietre preziose sui corrispondenti piedistalli davanti alla porta e potrete accedere alla terza sezione del Tempio. Qui, una volta scoperto il muro illusorio sulla parete a nord-ovest, non vi rimane che trovare la giusta combinazione di pulsanti (utilizzate lo spell Telekinesis per azionarli a distanza) che vi permette di prendere due cubi di ghiaccio e due di fuoco, da posizionare alternativamente sulla colonna centrale, in modo da formare dei gradini sulla pozza. Saliteli e attraversate il teletrasportatore indossando la Serpent Armour, la Serpent Crown e la Serpent Staff. Arriverete in una sala, che dovrete percorrere per il lungo: posizionando questi tre oggetti sul tavolo verrete nominati Balance Hierophant, riceverete l'Eye of Order e ritornerete nella sala del Tempio appena lasciata. Superate le porte, eliminate le guardie dell'Ordine e preparatevi per la cerimonia finale: posizionate i tre Serpenti di BlackRock nelle tre fessure sul pavimento, quindi mettete i due Eye sull'altare dorato, e, quando ve lo indica il Serpente, colpite con la Ophidian Sword la statua del serpente. E non vi resta che godervi la scena finale - scommetto che come chi vi scrive, non vedrete l'ora di giocare a *Ultima 8*

ULTIMA UNDERWORLD 2

110 OTTOBRE

COMPUTER VIDEOGIOCHI



Master System II

SuperNintendo

SNK

Neo-Geo

MEGADRIVE

GAME GEAR GAME BOY

Commodore

Nintendo

PC COMPATIBILE

**ULTIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA
PREZZI DA INGROSSO!**

**VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l. - Piazza di Pontelungo, 3 - (M Pontelungo) ROMA - Tel. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPETENZA DEI PROPRIETARI.

L.T. AVANT GARDE

**CONCESSIONARIA
DI PUBBLICITA'**



**TEL. 02/66.10.32.23 - 66.10.50.90
FAX. 02/66.10.65.13 (nuovo numero)**



Via A. CASINI, 43
TEL. E FAX 0578/30830
Bbs 0578/30830 - DALLE 21 ALLE 08
53042 CHIANCIANO TERME (SIENA)

VASTO ASSORTIMENTO DI JOYSTICK
UNA VALANGA DI SOFTWARE PER AMIGA E PC
OGNI TIPO DI ACCESSORIO PER COMPUTERS
HARDWARE E SOFTWARE PER PRODUZIONI
TELEVISIVE SU AMIGA E PC
STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE
COMMODORE POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO COLBY VIDEO
VENDITE ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI GRATUITE IN TUTTA ITALIA
ASSISTENZA HOT - LINE

DISCHI BULK E MARCATI
TELEFONARE!!!

* I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

ALCUNI PREZZI*	
AMIGA 600 + JOYSTICK OMAGGIO	470.000
AMIGA 1200 + JOYSTICK OMAGGIO	690.000
CDTV COMPUTER SYSTEM	1.280.000
MONITOR 1084S (ANCHE NERO PER CDTV)	370.000
AMIGA 4000 68040 HD 120 MB	3.600.000
AMIGA 4000 68030 HD 80 MB	2.350.000
MONITOR 1942 PER AMIGA 4000	580.000
MONITOR 1940 PER AMIGA 1200	490.000
PC COMMODORE 486 DXL 33MHz, 4Mb RAM HD 130Mb MONITOR COLORE	2.700.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI	TELEFONARE

PER TUTTI GLI ARTICOLI NON MENZIONATI TELEFONATECI !!!

**NON VI PENTIRETE
VUEMME ELETTRONICA
È UNA SCELTA LOGICA!!!!!!**



COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

AMIGA	<i>Nuovi prezzi!</i>	OFFERTA PC	<i>Nuovi prezzi!</i>	CONSOLE	
AMIGA 1200	L. 720.000	PC 486 DX 33	L. 2.800.000	ATARI LYNX	L. 239.000
AMIGA 600	L. 490.000	4 MB RAM - HD 170 MB - DRV 1.44 -		CON GIOCO A SCELTA E PILE	
AMIGA 4000	L. 3.800.000	S. VGA WINDOWS ACCELERATOR -		SEGA GAMEGEAR	L. 245.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.190.000	MONITOR S.VGA 1024 x 768 0,28 DPitch		SEGA MEGADRIVE (italiano)	L. 350.000

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76013510

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopracitati sono tutti IVA compresa.

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS, C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

Db-Line

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Componenti AMIGA & TV-Games
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Blandronno (VA)
Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277
VOXonFAX 0332.767360

Corri a trovarci, ti aspetta un vasto
assortimento di cartucce nazionali e
d'importazione, videogiochi, computer
ed accessori !!

Ritaglia questo buono e avrai lo sconto
del 10% su tutte le cartucce

BIDIEMME c/o CENTRO EXPERT
via Nuova Valassina 125 - 20035 LISSONE (MI)

La telematica inizialmente è un osso duro. È piuttosto difficile districarsi tra i meandri dei parametri di comunicazione, dei protocolli di trasmissione, del settaggio dei programmi, delle seriali, del modem, ecc. D'altro canto ne vale la pena e sarebbe veramente un peccato farsi scoraggiare. Ecco alcuni consigli per la connessione a banche dati ed in particolare a BBK.

I PARAMETRI

La comunicazione tra sistemi è una branca dell'informatica particolarmente interessante e relativamente complessa. I dati, che potrebbero essere file, schermate o semplicemente il flusso di caratteri proveniente da una tastiera, possono essere trasmessi con una connessione diretta (via cavo) oppure con modulazione/demodulazione (via linea telefonica, etere o cavo ad alta velocità). Mentre nel primo caso è sufficiente un cavo appositamente preparato, nel secondo, per quanto riguarda le trasmissioni su linea telefonica, è necessario un apparato che si occupi della modulazione/demodulazione del segnale, ovvero il modem. Uno strumento particolarmente versatile, in grado di effettuare connessioni con i sistemi

Ecco qualche indicazione utile. I redattori e i collaboratori della rivista usano sui nomi diversi da quelli normali. Ecco un elenco completo nel caso volesse lasciare un messaggio a uno di loro.

Nome	Nome in BBS
Andrea Rimini	Gordon
Alessandro Cottalini	Incal
Vanni Abietti	Scarlet
Ricco Pasetto	Dupont
Fabio Basso	BioBasso
Paolo Paglianti	Neon
Vincenzo Beretta	Dick Beckall
Tiziano Tonutti	Apecar
Riccardo Rossetti	Rikross
Giampaolo Moraschi	Devil

Problemi - Trovare un Partner

più diversi, ma che proprio per questo motivo richiede una corrispondenza tra i parametri utilizzati dal chiamante e quelli utilizzati dal ricevente. Non mi sembra il caso di entrare nel merito del significato dei parametri di comunicazione dal momento che pochi sarebbero interessati e che K non è certo la sede migliore per farlo. Esistono comunque ottimi libri sull'argomento per chi volesse erudirsi. Per ora accontentatevi di sapere che i settaggi più diffusi, utilizzati anche da BBK, sono i seguenti:

Parità:	Nessuna (None)
Dati:	8 bit
Stop bit:	1
Duplex:	Full

Un altro parametro da settare è la velocità di trasmissione che dipende però dal tipo di modem che utilizzate. È consigliabile utilizzare la velocità massima consentita dal vostro modem, anche se la velocità fisica di trasmissione è inferiore; ad esempio se possedete un modem a 2400 baud che grazie alla compressione dei dati permette la connessione a 9600 baud è meglio settare il programma a 9600 baud. Per quanto riguarda il protocollo di trasmissione dei dati consigliamo l'utilizzo di Z-Modem, se il vostro programma di comunicazione lo supporta.

BBK

avvertenze e modalità d'uso

Non riuscite a connettervi a BBK? Vorreste lasciare un messaggio ad altri utenti ma vi sembra fantascienza? Vorreste tanto scaricare un file ma non ne siete capaci? Parliamone.

BBK

Appena connessi a BBK vi verrà chiesto se desiderate la grafica ANSI o meno. In pratica significa utilizzare o meno i simboli grafici a colori che sono piacevoli a vedersi ma rallentano le operazioni se si utilizza un modem lento (da 2400 baud senza compressione in giù). In seguito

dovrete approvare le condizioni di utilizzo della BBS digitando OK. A questo punto dovrete immettere il vostro nome, che potrebbe essere il nome reale oppure un alias. Io ad esempio ho scelto di utilizzare come alias "Incal", dal nome del fumetto capolavoro di Moebius e Jodorowsky. Potrà quindi capitare di trovare in BBS nomi come "Carlo Rossi" oppure nomi

come "Apecar"; sta a voi decidere. Dovrete inoltre obbligatoriamente indicare un luogo da cui chiamate, non necessariamente reale, ed una serie di dati che potrete modificare in seguito. I vostri veri dati dovrete immetterli successivamente, in un breve questionario, e saranno accessibili solo ai gestori della BBS, per eventuali comunicazioni. A questi dati faremo riferimento per la verifica del pagamento degli abbonamenti, per cui è nel vostro interesse che corrispondano al vero. Se immettendo il nome alla vostra prima connessione vi viene richiesta la password significa che qualcuno è arrivato prima di voi e ha già scelto quell'alias, fatto possibile dal momento che BBK conta oltre 2200 utenti; non vi resta che richiamare ed immettere un alias diverso.

I COMANDI PRINCIPALI

Segue una breve spiegazione dei comandi principali di BBK. Per motivi di spazio la lista e la trattazione sono inevitabilmente incomplete; rimandiamo ad una eventuale seconda puntata maggiori dettagli sulle funzioni ed i comandi della BBS. Per il momento queste informazioni dovrebbero mettervi in grado di destreggiarvi con una certa agilità all'interno del programma.

[U] UPLOAD FILE

Consente di inviare ("uploadare") uno o più file alla BBS. L'upload di un file deve essere effettuato nell'area di pertinenza, ovvero è necessario entrare nell'area prima di inviare un file. Il programma impedisce l'upload di file già presenti nell'area con lo stesso nome. È possibile inserire il nome e la descrizione del file dopo aver effettuato l'upload oppure prima, nel caso si debbano inviare più file e si intenda utilizzare l'opzione "Goodbye after transfer" che consente lo scollegamento automatico a trasferimento completato. I nomi dei file non devono essere più lunghi di 12 caratteri mentre la descrizione può raggiungere le 8 righe; ricordiamo peraltro che i possessori di PC non possono scaricare file con nomi di lunghezza superiore agli 8 caratteri più 3 di estensione (es. STUDIOVT.GIF). Ricordiamo che i file NON devono essere soggetti a copyright, e che sono previste sanzioni per i trasgressori.

[D] DOWNLOAD FILE

Il download dei file è vincolato all'upload o alla sottoscrizione di un abbonamento. I non abbonati, oltre ad avere una limitazione nel numero delle aree accessibili, sono soggetti ad una "ratio" tra download e upload di 3:1; ad esempio per scaricare 300Kb dovranno prima uploadare almeno 100Kb. Esiste inoltre un limite quotidiano di 1Mb. Gli abbonati avranno invece la ratio disabilitata (disabled) e non avranno nessun limite di download. Premendo D verranno inizialmente visualizzate informazioni

Area disponibili	
1)	Music Modules
2)	Professional Graphics
3)	Amiga PD & Demos
4)	Mini Music
5)	Tricks 'N' Tactics
6)	Linea Diretta
7)	Game Previews!
8)	PC PD & Shareware
9)	Fred Fish Disk
10)	Coder's Area
11)	C-64 Demos
12)	HP485c Software
13)	Freelance Writers
14)	Mac/Intosh PD
15)	Merchant's Delight
16)	The Grey Havens (RF)
17)	

come il numero di byte disponibili per il download, la ratio, il tempo ancora disponibile; in seguito verranno richiesti i nomi dei file da scaricare. In caso di elenco di file è sufficiente scrivere i nomi separati da uno spazio (es. PIPPO.GIF PLUTO.PCX TAMARA.IFF). Vengono accettate le "wildcard", ovvero dei caratteri speciali che fungono da jolly, nella fattispecie l'asterisco *; ad esempio inserendo nella lista dei file PLU* verranno selezionati tutti i file che iniziano con PLU mentre con *.GIF verranno selezionati tutti i file che hanno l'estensione .GIF.

Il programma avvertirà l'utente nel caso il tempo a disposizione non fosse sufficiente oppure se i file non dovessero essere presenti. Effettuato il check sarà possibile inserire nuovi nomi oppure proseguire premendo solo il tasto di Return.

A questo punto vi verrà chiesto di scegliere se premere Return per dare il via al trasferimento. A per rinunciare e tornare alle normali operazioni della BBS oppure G per sconnettervi automaticamente a trasferimento terminato.

[J] CAMBIA AREA FILE

BBK è divisa in un certo numero di aree contenenti file e messaggi relativi ad argomenti specifici. Premendo J è possibile vedere l'elenco delle aree. Premendo J seguito dallo spazio e dal numero identificativo dell'area (es. J 11) è possibile entrarvi, per lasciare messaggi ad altri utenti che hanno accesso a quell'area, per prelevare file che vi si trovano oppure per inviarne. Collegandovi alla BBS vi ritroverete nell'area in cui vi trovavate al momento dell'ultima sconnessione.

[F] LISTA DEI FILE

Mostra l'elenco dei file contenuti nell'area attuale. Le aree sono organizzati in directory (fino a 10) anche se in BBK per evitare confusioni è generalmente presente una sola directory. In caso di directory multiple i file più recenti si trovano nell'ultima (quella con il numero più alto) che è identificabile anche con U (upload), mentre con A verranno visualizzati tutti i file presenti in tutte le directory. Dal menu principale, premendo F U potrete vedere tutti i file presenti nella directory di upload, ovvero tutti i file più recenti.

[N] NUOVI FILE DA...

Visualizza i tutti i file uploadati in una determinata directory a partire da una data specificata. Premendo N dal menu principale ci verrà chiesta una data da cui partire (con Return si accetterà la data di default) ed in seguito una directory, generalmente U per la directory di upload o A per tutte. Con il comando N S U potrete visualizzare i nuovi file dall'ultima volta che avete esaminato quella particolare area.

[Z] RICERCA FILE

Ricerca all'interno di un'area tutti i file contenenti una stringa specifica. Premendo Z ci verrà richiesta la stringa da ricercare (tra i nomi dei file o tra le descrizioni) e la directory nella quale effettuare la ricerca (U per upload e A per tutte).

Non devono essere utilizzati gli asterischi

che vengono considerati come caratteri normali. Se ad esempio ricerchiamo la stringa MOD verranno trovate parole come "Pippo.mod", "modello", "ammodo", ecc.

[C] MESSAGGIO AL SYSOP

Serve per lasciare un messaggio al Sysop o ai Cosysop. Ricordiamo che il Sysop (System Operator) è il gestore supremo della BBS, mentre i Cosysop si occupano di alcune aree particolari o aiutano il Sysop nel suo improbo lavoro. Premendo "C" verrà visualizzato l'elenco di Sysop e Cosysop con relative occupazioni e potrete scegliere il destinatario della vostra missiva. La gestione dei messaggi funziona come la normale posta elettronica (vedi comando E).

[O] CHIAMA IL SYSOP

Inoltra una richiesta di comunicazione diretta con il Sysop che vi risponderà se presente o disponibile. Vi preghiamo di utilizzare questo comando solo in caso di effettiva necessità.

[E] LASCIARE MESSAGGI

Premendo E potete lasciare un messaggio ad un altro utente che ha accesso all'area in cui vi trovate. Dovrete specificare nell'ordine: il nome dell'utente (si può utilizzare l'asterisco, es. Inc* per Incal o per visualizzare tutti i nomi che iniziano per Inc vino a che non si trova quello di interesse), l'argomento del messaggio (premere Return per tornare al menu principale), se desiderate che il messaggio sia privato (leggibile solo dal destinatario), se si desidera uploadare un messaggio già scritto sotto forma di file di testo, se si desidera utilizzare l'editor a pieno schermo (sconsigliabile almeno per i primi tempi). A questo punto potremo finalmente battere il testo del messaggio che concluderemo premendo Return come primo carattere di una riga di testo (in pratica al termine della battitura dovremo premere due volte Return). Potremo ora scegliere tra diverse opzioni:

- A)BORT** per perdere il messaggio e tornare al menu principale;
- C)ONT** per continuare con la battitura del messaggio;
- D)ELETE** per cancellare la linea numero #;
- E)DIT** per modificare la linea numero #;
- L)IST** per visualizzare il testo del messaggio;
- S)AVE** per salvare ed inoltrare il messaggio;
- X)FER FILE** per salvare ed inviare un file che il destinatario riceverà insieme al messaggio.

[R] LEGGERE MESSAGGI

Viene attivato automaticamente quando c'è della posta indirizzata a noi, oppure può essere attivato con il comando R se vogliamo rileggere dei messaggi pubblici oppure dei messaggi privati indirizzati a noi.

Se riceviamo un messaggio possiamo leggerlo

BIPBOF2.ZIP	F 156548	09-03-93	Bip Op II per CO Demo Release (Massimiliano Gasci)	Node 5	28 00	1638 Cps
QFO4.ZIP	F 1166881	09-05-93	Quest for Glory IV Demo Disk from Sierra PC VERSION [Incal]	Node 3	01 15	1628 Cps
SECCOC.ZIP	F 909363	09-06-93	Slater & Charlie go camping Demo - Sierra PC VERSION [Incal]	Node 3	01 27	1631 Cps
FREDDY.ZIP	F 1308107	09-06-93	Freddy Pharkus Playable Demo - Sierra PC VERSION [Incal]	Node 3	10 16	1631 Cps
KRONOR.ZIP	F 1387522	09-06-93	Betrayal at Kronor Interactive Demo - Sierra PC VERSION [Incal]	Node 2	10 25	1638 Cps
GRBKND.ZIP	F 1196282	09-06-93	Gabriel Knights Interactive Demo - Disk 0 PC VERSION - Sierra [Incal]	Node 3	21 16	1281 Cps
GRBKNI.ZIP	F 732494	09-06-93	Gabriel Knights Interactive Demo - Disk 1 PC VERSION - Sierra [Incal]	Node 3	21 16	1648 Cps

subito premendo Y oppure lasciarlo in attesa premendo N. Nel primo caso verrà visualizzato il messaggio e potremo scegliere tra le seguenti opzioni:

A)GAIN per leggere nuovamente il messaggio;

D)ELETE per cancellare il messaggio;

R)EPLY per rispondere; in questo caso apparirà un menu simile a quello del comando E

Q)UIT per interrompere la lettura dei messaggi

[A] AIUTO ESTESO

Visualizza un help in linea dei principali comandi della BBS

[B] VISIONE BOLLETTINI

Sono previsti dei bollettini per in formazioni di pubblico interesse relative alla BBS. Premendo B verrà visualizzato l'elenco dei bollettini, mentre premendo il numero del bollettino di interesse si avrà accesso alle informazioni.

[G] SCOLLEGAMENTO

Con G ci si scollega dalla BBS. Il programma segnalerà eventuali upload incompleti che potrebbero essere continuati o cancellati. Si prega di utilizzare questo comando e non l'hangup del programma di comunicazione.

[WHO] UTENTI COLLEGATI

Visualizza i nomi degli utenti collegati sugli altri nodi della BBS.

[CHAT] CHAT TRA NODI

Consente una conferenza in diretta con altri utenti collegati. Un help locale illustra i comandi per invitare altri utenti alla conferenza o per uscire dalla modalità di chat.

[OPEN] MOSTRA DOOR

Le Door sono dei programmi esterni alla BBS vera e propria accessibili dagli utenti. Con il comando DOOR viene visualizzato l'elenco dei programmi disponibili che possono essere richiamati direttamente con i nomi indicati. Sono presenti diversi giochi ed utility interessanti.

Alessandro Cattelan

Non guardare solo il software che ti regalano ?!?! Bada al sodo!

* spesso inutile e ormai fuori produzione

New Technology 2 slot VESA LocalBUS
High speed, great performance and best price
PENTIUM ZIF Socket ready. (486 only)



MOTHERBOARD	RAM	HARDDisk	CONTROLLER	SVGA	PREZZO
386DX 40Mhz	4 Mb.	170 Mb. Seagate	ISA 16bit	1Mb ISA WinAccelerator	1.700.000
486DX 33Mhz 128Kcm LB.	4 Mb.	213 Mb. Seagate	VESA LBus 32bit	1Mb VESA LBus Cirrus (exp. 2Mb)	2.500.000
486DX 40Mhz 128Kcm LB.	4 Mb.	213 Mb. Seagate	VESA LBus 32bit	1Mb VESA LBus Cirrus (exp. 2Mb)	2.700.000
486DX 50Mhz 256Kcm LB.	4 Mb.	260 Mb. Seagate	VESA LBus 32bit	1Mb VESA Lbus S3 (chip 805 exp. 2Mb)	3.100.000
486DX2 66Mhz 256Kcm LB.	4 Mb.	260 Mb. Seagate	VESA LBus 32bit	1Mb VESA Lbus S3 (chip 805 exp. 2Mb)	3.300.000
486DX2 80Mhz 256Kcm LB.	4 Mb.	260 Mb. Seagate	VESA LBus 32bit	1Mb VESA Lbus S3 (chip 805 exp. 2Mb)	3.500.000

Tutti i computers hanno compreso nel prezzo:
Case Desktop o Minitor 200W, 2 seriali 1 parallela 1 games,
Drive 3 1/2 1.4Mb, Tastiera soft-touch estesa, mouse 3 tasti, Dos 6.0

GARANZIA TOTALE 2 ANNI
PREZZI IVA COMPRESA

Monitor 14" 1024x768 0.28 LowRadiance	550.000
Monitor 15" 1024x768 0.28 LowRadiance NEC 3FGE	NEW Telefonare
Monitor 15" 1024x768 ni 0.28 LowRadiance Acer 56L	1.000.000
Monitor 17" 1280x1024 ni 0.26 LowR Philips BRILLIANCE	2.000.000
CDRom Mitsumi lastSCSI 16bit	490.000
STREAMER 120/250Mb Jumbo Colorado	450/550.000
SYGA ACTIX S3 ISA/VESA 1/2Mb. 16.7mil.coloni	NEW Telefonare
Controller cache 512K/8Mb VESA LBus PROMISE	NEW Telefonare
Stampante EPSON Stylus 800 360dpi inkjet	740.000
Stampante a colori STAR S1/144 300dpi (N1. in USA)	NEW Telefonare
HardDisk 1Gb SCSI2 Seagate 7ms	2.600.000

per qualsiasi informazione, chiarimento o curiosità
TELEFONA... TELEFONA... TELEFONA...
allo 049 - 8976787 / 8976508
oppure via FAX allo 049 - 8976414 24ore
Computer Time
PADOVA
Via provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35036 Padova
ShowRoom Estetic
Vendita anche per corrispondenza.

AMERICAN'S GAMES

I migliori giochi da tutto il mondo !!

TELEFONA !

VENDITA
CONSULENZA

CONSIGLIATEVI CON I
NOSTRI DEALER ASSISTENTI
MARCO E GRAZIANO

HOTLINE
011/ 548920



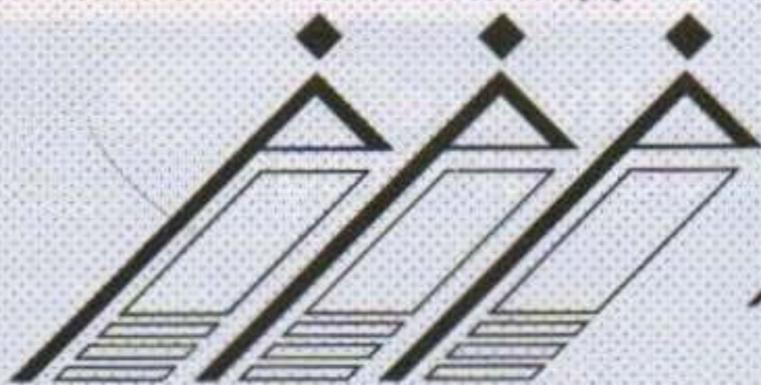
MEGADRIVE	SUPERNES	GAME GEAR	GAMEBOY	LYNX	AMIGA	ATARI ST	PC IBM
SHINING FORCE STREET FIGHTER 2 JUNGLE STRIKE GOLDEN AXE 3 TECMO WC.SOCCER COOL SPOT SNOW BROS FLASHBACK X-MAN SUPER KICK OFF THE FLINTSTONES	ALIEN 3 SUPER PI CIRCUS FINAL FIGHT 2 VEGAS STAKES STRIKER LOST VIKINGS POCKY & ROCKY RUBSY FINAL FANTASY 2 MORTAL KOMBAT NHL STANLEY CUP	LA SIRENETTA TOM AND JERRY KRISTY'S FUNHOUSE CHUCK ROCK ALIEN 3 DORAEMON TAZ-MANIA SUPER SPACE INV. DONALD DUCK CHAKAN SUPER KICK OFF	TOP RANK TENNIS WAYNE'S WORLD DARKWING DUCK SPIDERMAN 3 TAZ-MANIA THE FLINTSTONE ADV. ISLAND 3 ASTERIX THE JETSONS JORDAN VS BIRD STAR WARS	DRACULA DOUBLE DRAGON EYE OF BEHOLDER MALIBU VOLLEYBALL POWER FACTORY CONNORS TENNIS BATTLEWHEELS LEMMINGS EUROPEAN SOCCER BASEBALL HEROES GORDO 106	SYNDICATE BUBBA'N STIX WORLDS OF LEGEND THE CARTOONS JURASSIC PARK GLOBAL GLADIATOR LOST VIKINGS DOMARK II REALM OF DARKNESS DANGEROUS STREET DUNE 2	WAR IN THE GULF ISHAK 2 CHAOS ENGINE B-17 FLYING F LEMMINGS 2 AV-8B HARRIER A FIREHAWK CIVILIZATION THE GREATEST ISHAK X FALCON ANCIENT ART WAR	PRINCE PERSIA 2 LOST IN TIME RETURN OF PHANTOM DAY OF TENTACLE SYNDICATE BETRAYAL KRONOKOR KINGS RANSOM ROBOCOD LOST VIKINGS WORLDS OF LEGEND STRIKE COMMANDER
HARDWARE	HARDWARE	MACINTOSH	MACINTOSH	MACINTOSH	HARDWARE	HARDWARE	HARDWARE
MENACER GUN SEGA TAP 4 JOY SEGA CONVERTER PRO CDX	SUPERSCOPE UNIVERSAL CONV. JOYSTICK STEALTH SN PROPAD	PRINCE OF PERSIA FALCON 3.0 CIVILIZATION A-TRAIN	INDY 4 MONKEY ISL. 2 RED BARRON VFOR VICTORY 3	CHESS CHAMPION PGA TOUR GOLF FERRARI CLIPUX EIGHT BALL DELUX	SCANNER DIGITALIZZATORE HARD DISK A900+ JOYSTICKS-MOUSE	SCANNER DIGITALIZZATORE HARD DISK-DRIVE JOYSTICKS-MOUSE	AUDIO BLASTER ADLIB SOUND BOX AMPLIFICATI JOYSTICKS-MOUSE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Carriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000
Carta di credito (CARTASI)



VENDITA RATEALE A PARTIRE DA LIRE 50.000 MENSILI
PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128 TORINO
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233



**SAN MARINO
INFORMATICA SRL**

SUPER OFFERTE Commodore

- AMIGA 600 L.465.000 •
- AMIGA 600 HD 20 MB L. 735.000 •
- AMIGA 1200 L. 750.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 30 MB L. 1.150.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 60 MB L. 1.200.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.430.000 •
- HARD DISK INTERNO DA 60 MB + CAVO + SOFTWARE •
PER AMIGA 600/1200 L. 445.000
- HARD DISK INTERNO DA 80 MB + CAVO + SOFTWARE •
PER AMIGA 600/1200 L. 510.000
- HARD DISK INTERNO DA 120 MB + CAVO + SOFTWARE •
PER AMIGA 600/1200 L. 690.000
- DRIVE ESTERNO 3,5" PER AMIGA 1200 •
(FORMATTA A 880 K E 1.640 K) L.190.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 512 K PER AMIGA 500/PLUS L. 60.000 •
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 600 L. 100.000 •
- ESPANSIONE DA 2 MB PER AMIGA 1200 L. 337.000 •
- ESPANSIONE DA 4 MB PER AMIGA 1200 L. 437.000 •
- STUPENDO SOFTWARE DI TRASFORMAZIONE CINEMORPH L. 181.500 •
- AMIGA 4000 HD 120 MB + TASTIERA L. 3.760.000 •
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.065.000 •
- AMIGA 4000 CPU 68030 HD 80 MB + TASTIERA L. 2.400.000 •
- HARD DISK QUANTUM 120 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 510.000 •
- HARD DISK QUANTUM 170 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 535.000 •
- HARD DISK QUANTUM 240 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 696.000 •
- HARD DISK QUANTUM 525 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 1.600.000 •
- MONITOR COMMODORE 1960 L. 830.000 •
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 99.000 •
- ESPANSIONE INTERNA DA 2 MB ESPANDIBILE A 4 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 230.000 •
- CONTROLLER GVP SCSI CON COPROCESSORE 68882 + 4 MB RAM ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 1200 L. 1.310.000 •
- CONTROLLER GVP ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 2000/3000 L. 335.000 •
- G-LOCK OTTIMO GENLOCK SEMIPROF. L. 1.050.000 •
- + COPROCESSORE MAT 68882 A 4000 L. 200.000

SI PREGA DI TELEFONARE
PER AVERE I PREZZI
AGGIORNATI

Macintosh

- PERFORMA 200+STAMPANTE STYLEWRITER II L. 2.225.000 •
- PERFORMA 400 4 MB/40HD + MONITOR 14" COLORI •
PERFORMA L. 2.085.000
- PERFORMA 600 5 MB/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI •
APPLE 14" L. 3.970.000
- POWER BOOK 145 4 MB/40HD L. 2.985.000 •
- POWER BOOK 160 4 MB/80 HD L. 4.365.000 •
- POWER BOOK 165 COLOR 4 MB/80 HD L. 5.780.000 •
- INTERFACCIA MIDI TRANSLATOR 1 IN - 3 OUT L. 135.000 •

OFFERTE A ESAURIMENTO SCORTE:

- CLASSIC II 4 MB/40HB L. 1.340.000
- LC 4 MB/40HD + MONITOR 14" VGA COLORI + WORKS L. 1.850.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR 4 PPM - 300 DPI - 3 MB RAM - POSTSCRIPT LEVEL PARALLELA - SERIALE - LOCAL TALK L. 1.870.000
- STAMPANTE INK JET STYLEWRITER II L. 642.000
- APPLE LASERWRITER SELECT 310 5PPM + POSTCRIPT ADOBE + PARALLELA E SERIALE L. 1.870.000
- CLASSIC COLOR 4 MB / HD 80 MB L. 2.190.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP DESK WRITER 510 L. 757.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO DE LUXE L. 260.000 •
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 444.000 •
- WAVE BLASTER L. 415.000 •
- VIDEO BLASTER L. 560.000 •
- HARD DISK IDE 170 MB CONNER L. 450.000 •
- HARD DISK IDE 250 MB CONNER L. 540.000 •
- HARD DISK IDE 340 MB CONNER L. 790.000 •
- MODULI RAM SIM 1 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 125.000 •
- MODULI RAM SIM 4 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 398.000 •
- CD-ROM KIT PER SOUND BLASTER L. 550.000
- MIDI BLASTER L. 430.000
- STAMPANTE 9 AGHI STAR LC 100 COLORE L. 375.000
- STAMPANTE 24 AGHI STAR LC 24-100 L. 480.000
- STAMPANTE 24 AGHI NEC P 22 L. 595.000
- MONITOR HANTAREX PHILIPS 5209 14" SVGA COLORE 1024x768i ANTIRIFLESSO 0.28 DOT PITCH L. 565.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP LASERJET 4L L. 1.550.000

**PER ORDINI TELEFONARE AL
0549/908083-909055-908892**

**SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - TRASPORTO GRATUITO
PER LE ISOLE + L. 25.000 - FINANZIAMENTO FINO A 36 MESI SENZA CAMBIALI.
I PREZZI SONO AL PUBBLICO E COMPRESIVI DI IMPOSTE -
GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZI POTRANNO SUBIRE DELLE VARIAZIONI IN BASE ALLA DINAMICA DEL MERCATO**

BOX

Aaaayeah!!!

Un numero che potrei definire "dannatamente minimalista": per darvi un'idea potremmo dare ripetizioni a Bret Easton Ellis, ma non mi pare il caso. Dopo essermi sorbito la dose quotidiana di MTV, ormai pericolosamente indispensabile per trovare l'ispirazione, rileggo in questo momento parecchio relativo il K-Box e mi viene da pensare che dopo questo numero saremo ormai bollati come un gruppetto di reazionari che fa pericolosa rappresaglia. Mentre in questi giorni viene commercializzata negli Stati Uniti la macchina che dovrebbe cambiare il modo di intendere e giocare i videogiochi, sua onnipotenza 3DO, paradossalmente sulle pagine di Kappa si discute con nonchalance di avventure testuali, si lanciano disperati appelli dei (pochi) fan dell'Apple IIgs e non manca mai lettera con un riferimento al VIC 20, insomma: si celebra il falò delle vanità videoludiche, con buona pace di Wolfe. Già prevedo le critiche al vetriolo ("in miniera, matusa!"), ma resisteremo anche a questo. D'altronde che cosa c'è di meglio di una sana ed educata discussione sui bei tempi, con gli amici nel bar sotto casa? Anche a costo di rimanere in quattro, per dirla con Gino Paoli (l'ho detto che oggi sono minimalista). Ovviamente attendo repliche. E buoni argomenti. Rassiccuro intanto i lettori (e i colleghi) che potrebbero sollevare dubbi di sorta: tutte le lettere pubblicate in questo spazio sono definitive e non beta version o demo leggibili. C'è modo e modo di fare informazione. Tempestiva e tempestosa. E non occorre essere una cima per capirlo.

Buona lettura, vostro

Matteo Bittanti

Caro K,

la stoltezza di Emerson si effonde dal numero 51 di K e si propaga nelle case dei lettori di questa luminosa rivista. Dalla sua missiva appare chiaramente il tentativo di dimostrare il suo profondo senso di "innovazione" e il suo amore per il "progresso". Ciò che non appare è la sua cecità e negligenza nel cogliere l'essere dell'oggetto, prescindendo dai suoi caratteri marginali e accessori. Penso infatti che abbia dimenticato il traguardo a cui un adventure tende e non può che tendere: una trama profonda, coinvolgente e realistica, e un livello di interazione e libertà al massimo grado.

Con questo non intendo dire che grafica e sonoro siano aspetti da escludere, ma risulta chiaro che mentre un adventure può sussistere con le sole qualità primarie, esso non potrà che costituire un "buco nell'acqua" con la sola grafica e sonoro. *Monkey Island 2*, ad esempio, risulta essere un divertente intrattenimento, saturo di battute, con grafica e sonoro digitalizzati, ma è un mezzo (se non totale) fallimento dal punto di vista "avventuroso". Personalmente l'ho comprato, giocato e finito e mi sono divertito, ma questo non mi porta a negare le mie considerazioni. Giochi come *Guild of Thieves* o *Corruption* presentavano grafica e sonoro "ridicoli", ma spessore incredibile.

Chi ricorda, poi, *Lurking Horror*: niente grafica, schermo grigio in modo testo, ma grande atmosfera (non so come sia stato valutato, ma a me è piaciuto moltissimo). I programmi che più si avvicinano agli adventure sono quelli della Legend, che, comunque non offrono molta libertà nel campo delle azioni.

Le attuali tecnologie, in sostanza, non possono essere sfruttate per la programmazione di adventure innovativi, non in questo modo (in questo sono d'accordo con Marco Vallarino). Non bisogna, però, limitarsi ai lamenti e alle critiche, ma cercare di proporre soluzioni. L'"evoluzione" degli adventure, tanto declamata da Emerson, non è nello SCUMM o nei suoi innumerevoli cloni, ma si trova in un sistema tanto conosciuto quanto sperimentale: la realtà virtuale. Quale tecnologia può, sfruttando le attuali potenzialità, ricreare le sensazioni e la libertà offerte dagli adventure? La tastiera viene sostituita dai sensori e le descrizioni sono immediatamente percepibili grazie ai visori, cuffie e ogni tipo di interfaccia con l'invisibile. Potreste obiettare che tali macchine sono eccessivamente costose e sarei il primo a confermare l'osservazione, ma la VR resta, comunque, il futuro degli adventure.

Per quanto riguarda *Ultima Underworld*, non è affatto simile alla VR (l'unica somiglianza è la prospettiva), né può considerarsi un adventure, non presentando gli enigmi classici di quest'ultimo.

Un saluto da,

Giulio "Treebeard" Ginesu



K NEWS

Pixel Art Expo '93

B R E V I

L'associazione Culturale Tecnopolis bandisce il suo primo concorso, denominato Pixel Art Expo' Roma '93 ed articolato nelle seguenti due parti:

1) Parte Grafica:

a) Sezione Animazioni grafiche in tempo reale su Personal Computer.

b) Sezione Immagini grafiche statiche in tempo reale su Personal Computer.

2) Parte Musicale:

a) Sezione Composizione ed Arrangiamento musicale in tempo reale elaborata su Personal Computer.

La fase finale di tale concorso si terrà nel giorno 4 dicembre 1993.

Saranno ammesse al concorso tutte le animazioni grafiche o immagini statiche o composi-

zioni musicali realizzate con Personal Computer ed elaborate in tempo reale (ovvero non registrate su audio o videocassetta). Vengono prese in considerazione solo opere realizzate con:

1) Commodore Amiga con scheda grafica standard e un massimo di 18 Mb di RAM

2) Apple Macintosh con scheda grafica standard

3) IBM compatibili con massimo scheda grafica VGA, SVGA, XGA o Targa

4) Atari ST.

Per ulteriori informazioni potete contattare direttamente Francesco Franceschi allo 06/5757935 o Leonardo Fischigrilli al 0337/793217 tutti i giorni dalle 18 alle 20

Nuovi monitor NEC

NEC in occasione di SMAU '93 riconferma la fiducia nel binomio ergonomia-design, proponendo due prodotti ancora più "amici" dell'uomo e dell'ambiente: 4FGe ipm e 5FGe ipm, due monitor standard VESA, che puntano molto sulla componente ergonomica ed ecologica, nonché sulla sicurezza. La sicurezza è infatti garantita dalla perfetta adesione alle normative americane e, soprattutto, a quelle, estremamente rigorose, svedesi. Grazie al sistema Intelligent Power Manager poi i due monitor sono in grado di spegnersi automaticamente una volta trascorso un determinato periodo di inattività. In questo modo si ottiene un notevole risparmio sui consumi e sul riscaldamento e l'irradiazione dell'ambiente circostante. I due modelli della NEC infine adottano tubi a schermo piatto, particolarmente efficaci nella riduzione dei fenomeni di distorsione e rifrazione.

AAA CERCASI

Ritorna dopo la pausa estiva lo spazio destinato alle offerte di lavoro. Vi ricordiamo di rispondere solo inviando del materiale da voi realizzato, e non delle generiche offerte di collaborazione. Non vi aspettate una risposta scritta, né che vi venga restituito il materiale che inviate. Ricordate che le software house cercano gente in gamba, e che per lavorare con loro sarà necessario probabilmente trasferirsi nella città della loro sede.

• La Images Software, una delle più importanti case di sviluppo europee, cerca programmatori e grafici disponibili a lavorare sulle piattaforme Sega, Nintendo, e per sviluppare software per CD-ROM. Inviare curriculum e dimostrazioni di lavori precedenti a: The Senior Producer, Image Software, Solent House, 183 West Street, Fareham, Hampshire PO16 0EF

• Infogrames è alla ricerca di grafici free-

lance che abbiano già esperienza nel campo dei videogiochi, per lo sviluppo di nuovi prodotti per SNES e Megadrive, e di team di sviluppo, anch'essi con già qualche lavoro alle spalle, per lavorare a conversioni per Nintendo e Sega 8 bit. Per ulteriori informazioni contattate lo 0044/717388199

• La Eden Software è alla ricerca di programmatori e grafici interessati a lavorare alla produzione di giochi per diverse console e piattaforme multimediali. I programmatori dovranno avere una buona conoscenza di uno o più dei seguenti processori: 68000, 80X86, Z80, 6502 e 65816. Per i grafici è indispensabile avere dimestichezza con DPaint. Chi fosse interessato può spedire il suo curriculum a Tim Round o Stuart Middleton, Eden Entertainment Software Ltd. - Eden House - Birchills Street - Walsall - WS2 8NG



La Ocean si è preparata alla stragrande

per il massiccio lancio di tutta la linea di videogiochi ispirati al già mitizzato film Jurassic Park, programmata per il primo di ottobre. In un solo giorno sono stati distribuiti qualcosa come 500.000 prodotti: 150.000 per SNES, 100.000 per NES, 30.000 per Gameboy, 100.000 per Amiga e 50.000 per PC/CD-ROM. La Ocean spera inoltre di riuscire a commercializzare entro natale una versione del gioco per Amiga CD32.



La Virgin ha deciso di commercializzare

una linea di computer Dos compatibili con il proprio marchio. I computer saranno prodotti in Gran Bretagna e verranno venduti, almeno inizialmente, nei punti Virgin (quando arriveranno in Italia, a Milano in piazza del Duomo) o per corrispondenza. Per la fine dell'anno la Virgin vorrebbe riuscire a distribuire dalle 1.000 alle 3.000 macchine al mese.



Dopo EuroDisney anche la Sega ha deciso di creare la propria città dei divertimenti

in Europa, soprattutto per vedere se riuscirà a ripetere il successo avuto in Giappone con iniziative simili. La città prescelta per realizzare quest'opera è stata Bournemouth, in Inghilterra. Il Sega World sarà un vero e proprio paradiso dei coin-op. Non ci saranno però solo le mitiche macchine da bar,

diversi giochi per bambini, tutta un'area dedicata agli educational e diverse sale-karaoke. Troveranno anche spazio un Megastore Sega e un ristorante Burger King. Assolutamente da visitare!



Lo scorso 1 settembre la Electronic Arts ha aperto una nuova divisione, che si occuperà dello sviluppo di giochi per le piattaforme da bar, e che dovrebbe cominciare la propria produzione in America entro la prossima primavera. I primi prodotti saranno conversioni dei più popolari giochi sportivi della casa californiana, primo tra tutti il famosissimo John Madden Football. In Europa le prime macchine "made in" Electronic Arts potrebbero arrivare già nel 1995, ma allo stato attuale delle cose nessuno garantisce nulla.



Sta per nascere un centro/circolo culturale sul fumetto (italiano e non). Si tratta di un'associazione senza fini di lucro, e senza alcun rapporto economico o di altro tipo con case editrici o negozi di fumetti. Per chi voglia farne parte, le preadesioni (totalmente gratuite) sono aperte dal primo di ottobre e lo resteranno fino al 15 gennaio prossimo. Il modulo di preadesione può essere ritirato a Milano presso Nipponya, in via Melchiorre Gioia 77, angolo via Muzio, oppure presso Yamato in via Lecco 2.



Dungeons Master virtuale?

P.S. Emerson, sei proprio sicuro che The Pawn sia superato? P.P.S. Odio coloro che, sui quotidiani, offrono filosofici commenti circa la VR, considerandola una futura possibilità di evasione (la "droga" del futuro): aprite gli occhi, è solo una scatola piena di transistor! P.P.P.S. Il computer è dannoso quanto un Kinder Brioss per i diabetici.

Prosegue il dibattito sulle avventure, e il buon "Treebeard" introduce un nuovo elemento: la realtà virtuale. Ho avuto modo di giocare in Inghilterra a Legend Quest della W-Industries e, consapevole dei suoi attuali limiti, concordo però sul fatto che la VR potrebbe effettivamente diventare un medium eccellente per lo sviluppo di avventure. Ve lo immaginate un Virtual Eye of the Beholder o un Hired Guns giocato con casco e guanto? Le spedizioni nei dungeon con giocatori umani diventerebbero molto più realistiche e avvincenti di quanto lo siano adesso. E la cosa è molto più fattibile di quanto possiate immaginare, dal momento che la Sega, la compagnia numero uno nel settore coin-op, ha recentemente siglato un accordo con l'inglese W-Industries, i "padri" della realtà virtuale applicata ai videogame. L'accordo porterà alla realizzazione di una serie di giochi virtuali molto sofisticati nei prossimi due anni. Ed è imminente il lancio del Virtua Sega, l'espansione virtuale per Sega MD a prezzo accessibile. Il futuro di cui parli è già arrivato. Virtualmente.

UNA MELA AL GIORNO...

Carissimi amici di Kappa, chi vi scrive è uno dei superstiti dell'ecatombe di Apple II, avvenuta ormai alcuni anni fa. Molti di voi che hanno seguito dall'inizio l'evoluzione degli home computer e poi dei personal, come me (ho 24 anni), sapranno che Apple II ha rappresentato e rappresenta tuttora la pietra miliare della Computer Generation e che, per molto tempo, è stata la piattaforma di programmazione preferita, data l'estrema innovatività e completezza del sistema, da grandi sviluppatori come Jordan Mechner (ricordate i sublimi Karateka, Prince of Per-

sia?), David Crane (Pitfall, Decathlon...) e altri. Ma non vorrei soffermarmi più di tanto su questa gloriosa macchina che ha fatto sì il suo tempo, ma che è ancora molta diffusa e supportata in America ("diffusa" sì, come lo è ancora il C64 da questo punto di vista, ma sul "supportata" ho qualche dubbio. Ndr). Ciò che più mi sta a cuore è spendere qualche parola sull'ultimo degli Apple II, il 16-bit: l'Apple IIgs. Questa macchina sfortunata, ritirata da Apple Europe dopo solo un anno dalla sua commercializzazione per la sua politica "Only Macintosh", possiede enormi potenzialità. Nata nello stesso periodo del lancio di Amiga e Atari ST, doveva essere il prodotto Apple di punta per quel tipo di mercato. Se negli USA il successo fu clamoroso (si poteva e si può fare l'upgrade da Apple IIe al IIgs), lo stesso non si può dire in Europa: da qui la ragione del ritiro del mercato. Il Gs ha un microprocessore 65c816, che può lavorare sia a 8 che a 16-bit. Ebbene, vi chiederei che roba sia questo processore, mai sentito (forse) e mai visto (quasi sicuramente): è lo stesso che monta l'osannato Super Famicom o Super Nintendo o dir si voglia. Infatti i programmatori della Nintendo... programmano su Apple IIgs (cosa confermatami da un sysop di una BBS americana) opportunamente collegato via hardware alla console! Da un punto di vista ludico (per quello applicativo siamo ora a livello di Macintosh con un sistema operativo quasi identico), il Gs pur essendo dotato di grandi potenzialità non ha moltissimi titoli, ma di buoni ce ne sono come Another World (convertito da SNES), The Immortal, Dungeon Master, Rocket Ranger, Defender of the Crown, Rastan ecc. Tutto ciò si trova in America e non in Italia, naturalmente. Le novità non fioccano come su PC, ma qualcosa ogni tanto esce (basta non essere troppo esigenti). Vorrei ora, se permettete, visto che questo sarà l'unico annuncio di Apple IIgs che immagino (spero) pubblicherete, lanciare un accorato appello a tutti i possessori di Apple IIgs, lo e altri appassionati di Apple IIgs, per fronteggiare insieme l'isolamento (relativo, alla luce del fatto che abbiamo un modem), al quale siamo sottoposti, abbiamo fondato l'Apple IIgs Survivor Club, che mira a raccogliere tutti i giessisti sparsi per l'Italia. Il club, assolutamente gratuito vuole essere un ponte immaginario con gli Stati Uniti e per questo ha una sua newsletter, dove si recensiscono programmi e si danno info su tutto il mondo GS. Abbiamo anche un'area file/messaggi su una BBS il cui numero è 045-6151090. Mi auguro che siate in tanti a chiamare, fatelo anche se possedete oltre al Gs un Mac, un PC o un Amiga. L'indirizzo del Club è: Apple II Survivor Club, Manuel Turtula, via Dal Fabbro 4, 37122 Verona. Apple II Infinitum,

Manuel

Per la serie: "riceviamo e volentieri pubblichiamo"...

NON SI VIVE DI SOLA GRAFICA

Cara redazione, anch'io preferisco i giochi con problemi poco realistici (come ha detto Antonio Vallarino: è strano che il re ti obblighi a fare salti mortali per aprire una porta del suo castello); i giochi Infocom o di Adams non sono intesi come scenari RPG e allora i problemi possono essere irrealistici. A me piacciono così. I combattimenti interminabili dei giochi SSI mi danno proprio fastidio. Almeno in Eye of The Beholder e in Dungeon Master le battaglie finiscono presto. Non penso che i giochi testuali siano necessariamente superiori a quelli grafici. Un'interfaccia grafica come quella di DM potrebbe essere usata per un gioco difficile, ma la mia esperienza mi dice che ciò non succede. Ma non ho visto Ultima Underworld o Ultima VII (Gli Ultima da 3 a 5 non avevano problemi da risolvere: ubbidivi semplicemente agli ordini). Una cosa che proprio non sopporto è un gioco testuale con le illustrazioni inutili che servono solamente a occupare spazio su disco, bloccare la visione del testo e rallentare il gioco. Per esempio le illustrazioni di Lords of Time et similia, e quelle presenti nei giochi Magnetic Scrolls. Come avrete capito, anch'io sono un giocatore di text adventure e penso di dover segnalare a voi e ai vostri lettori l'esistenza di una software house alquanto sconosciuta qui in Italia che pubblica avventure testuali nello stile di Colossal Cave. Il suo nome è Topologika (attenzione, non è pubblicità, non ho alcun "interesse" in questa ditta). Alcuni dei loro giochi hanno molti anni, perché sono stati scritti per un mainframe IBM (quello di Cambridge, in Inghilterra), ma essenzialmente soltanto gli studenti, ricercatori e professori di Cambridge hanno visto le versioni originali. Nel lontano '82 (più o meno), quando è uscito il mitico BBC Micro, tra i primi giochi dedicati c'erano Philosopher's Quest, Acheton e Quondam, pubblicati dalla Acornsoft. Questi tre erano usciti dal mainframe di Cambridge. Senza dimenticare il fatiscante Sphinx Adventure, scritto da qualcun altro. Adesso la Topologika vende versioni PC, Amstrad, Archimedes e BBC di tutti e 12 o più giochi dal mainframe suddetto. Niente grafica, niente suono. Al limite, un po' di testo colorato. Si nota che questi giochi non sono ancora disponibili per Amiga e forse non lo saranno mai. Io, purtroppo, ho un Amiga, ma fortunatamente ho studiato a Cambridge (beh, ogni tanto) e ho già finito la maggior parte dei giochi Topologika. Non so nulla di versioni Atari. L'indirizzo di Topologika è: TOPOLOGIKA, PO Box 39, Stilton, Peterborough, PE73DL tel: 0044733-244682. Non so quanto costino i giochi, e immagino

K BOX

che non siano importati in Italia, dove è già difficile trovare i giochi Infocom... La difficoltà dei giochi varia dal difficile al quasi impossibile, dove per "difficile" intendo più difficile di *Spellbreaker*. Sono quasi tutti scritti appositamente per i fanatici del genere (altri scrittori di avventure di Cambridge) e su un mainframe non ci sono mai stati problemi di memoria (dunque, niente problemi dovuti alla mancanza di sinonimi). (...)

Non so se K ha interesse a recensire giochi di questo genere - giochi di testo in sola lingua inglese sono probabilmente poco richiesti in Italia. Se volete provare vi consiglio di recensire *Acheton* (e cercate di finirlo: le primissime localizzazioni sono simili a quelle di *Colossal Cave*, per rendere omaggio a Crowther e Woods, ma le altre 500 stanze, e i problemi sono del tutto originali).

Ovviamente, essendo cresciuto con questi giochi non sono un buon giudice, ma ho fatto giochi di Level 9, Infocom, Magnetic Scrolls, Channel 8, Scott Adams e altre case minori, e ritengo i titoli Topologica della stessa qualità dei titoli Infocom e *Colossal Cave*.

Adam Atkinson (Roma)

Questa lettera si inserisce perfettamente nel discorso sulle avventure di cui si è già parlato un paio di missive fa, ma soprattutto potrebbe ridare speranza a Vallarino, a Toniutti e a tutti gli avventurieri testuali che rimpiangono i bei tempi della Magnetic Scrolls e della Infocom. Se volete mettervi in contatto con Adam, eccovi l'indirizzo completo: via Gallarate 15 B/3, 00182 Roma, tel (06) 7026741/68985361, fax (06) 68985367, Internet: mc1803@mcLink.it.

Avanti un altro.

LA 3DO È UN RISC-HIO?

Cara redazione di K,

sono un vostro assiduo lettore, ho ventidue anni, frequento Ingegneria Informatica a Padova e utilizzo il computer da dieci anni. Ho posseduto un VIC 20, un C64 e negli ultime cinque anni un Amiga 500, affiancato ora da un 286 che adopero per studio e programmazione.

Sin dall'inizio, sono sempre stato attratto dai videogiochi, soprattutto per i simulatori di volo e i giochi che miscelano azione e strategia (ritengo due dei migliori prodotti di tutti i tempi *Paradroid* e *Carrier Command*).

Terminata questa presentazione vorrei farvi i miei complimenti per la Vostra rivista che considero la migliore in Italia nel settore dei videogiochi. I Vostri articoli risultano completi e caratterizzati da una certa attenzione anche alle nuove tecnologie e alle ripercussioni sociali del computer e del divertimento elettronico. Le recensioni sono esaustive e, per me, come forse per molti altri, costituiscono l'unico mezzo per conoscere le ultime novità e per evitare cantonate. Continuate così.

Premesso che le mie considerazioni si basano

sulle notizie che ho appreso da Kappa e su qualche mia ipotesi, vorrei arrivare al punto. Ho letto il resoconto circa il 3DO nei numeri di febbraio e di luglio '93 e non condivido la vostra ottimistica valutazione su questa macchina. Il 3DO permetterà di avere sprite più grandi, moltissimi colori, effetti speciali e texture mapping, ma quali effettive innovazioni porterà nei nostri videogiochi? Avremo shoot'em up psichedelici con immensi nemici di fine livello grandi 24 schermi oppure sciami di navi nemiche in ray-tracing?

Non credo che questa sia un'innovazione sostanziale: personalmente considero importante un'evoluzione nella grafica e nel sonoro solo se questa permette di liberare un po' del tempo del microprocessore centrale, che potrà ora gestire movimenti più intelligenti da parte dei nemici o consentire al giocatore di interagire tramite un maggior numero di opzioni con un sistema regolato da un numero superiore di leggi. Preferite che il mostro di fine livello sia uno stupido di dimensioni titaniche o un implacabile inseguitore che sa ritirarsi quando è troppo danneggiato per affrontarvi?

Se la grafica, anziché velocizzarsi, aumenta in risoluzione di colori, non è detto che il realismo aumenti. Gli sprite possono essere superlativi, ma la loro bidimensionalità li limita enormemente. L'unico vero passo in avanti che il 3DO potrà fare sarà quello nel campo delle avventure dinamiche a visione soggettiva, che potranno sfoggiare tranquillamente una grafica alla *Ultima Underworld* senza scomodare un 486. Purtroppo, nel campo della grafica vettoriale, il 3DO potrà si ricoprire in legno o in marmo pregiato le astronavi di *Elite*, ma se potrà gestire più poligoni, o gestirli più rapidamente sarà solo grazie al RISC. Poi c'è il lettore CD-ROM. Non sono mai stato favorevole all'applicazione di questo dispositivo nel campo dei videogiochi, per via della sua scarsa interattività e il suo ruolo non certo critico di supporto grafico-sonoro non ne giustifica il prezzo notevole. Il CD-ROM è ottimo per la musica, i film o le grandi raccolte di dati. Nei videogiochi potrebbe rendersi utile solo nel campo delle colonne sonore, permettendo di selezionare rapidamente i vari motivi quello che meglio si adatta alle condizioni attuali del videogiocatore o al luogo in cui egli si trova (una tale tecnica è già stata adoperata).

Le mie speranze sono quindi tutte riposte nel microprocessore RISC che sarà forse l'unica ventata di innovazione in tutto il 3DO (a proposito, che cosa vuol dire la criptica sigla?).

Comunque super-grafica non vuol dire supergiochi. A rischio di essere considerato un eretico, ritengo che vi siano giochi per C64 coinvolgenti quanto quelli per Amiga. Alcuni videogame per C64 non hanno neppure concorrenti, perché appartengono a un genere che non ha discendenti sui sedici bit: mi riferisco a giochi isometrici come *Head Over Heels*.

Solo RAM più veloci, processori più rapidi e co-processori (matematici e grafici) porteranno novità. Mi aspetto molto anche dagli occhiali 3D (quelli da usare con il monitor ordinario), ma credo che l'unica rivoluzione sia la telematica. Se grazie a tecnologie come le fibre ottiche, i costi di trasmissioni dati caleranno, sarà possibile partecipare all'esperienza videoludica più gratificante: il gioco multi-utente.

Nell'attesa di vedere realizzate su vasta scala queste innovazioni, concludo inviandovi cordiali saluti.

Lettera firmata

Senza fare una difesa acritica nei confronti del buon Trip e i marpioni della Matsushita della quale certamente non abbisognano, non posso trattenermi dal giudicare alcune delle tue critiche alla 3DO del tutto inconsistenti. Ad esempio: sostieni che se la macchina potrà muovere un un numero maggiore di poligoni e più velocemente rispetto alle altre dovremo solo ringraziare il processore RISC. Niente di più giusto, ma, per dirla in modo un po' brutale: embe? A me utente non interessa più di tanto sapere che l'aggeggio che fa schizzare degli oggetti sullo schermo è un microprocessore RISC, CISC o la fatina azzurra, basta che lo faccia. E che lo faccia meglio delle altre macchine, ovviamente. Tra l'altro stiamo parlando del processore centrale, del cuore della macchina, non di una periferica aggiuntiva.

Inoltre, ma questa è solo un'indicazione metodologica, non è corretto criticare un prodotto senza averlo visto, così come non è giusto esaltarlo oltre ogni limite. Kappa si è limitato a descrivere le potenzialità di una macchina che abbiamo potuto toccare con mano, e più di una volta. Il che ci ha permesso di affermare che la 3DO (acronimo di 3D-Opera, e la sigla gioca sull'assonanza con termini inglesi come "radio", "stereo", "video", il che dovrebbe convincervi, secondo gli esperti di marketing del colosso nipponico, che la 3DO sarà l'elettrodomestico del futuro) è la prima vera macchina che sfrutta la tecnologia digitale anziché limitarsi ad applicare una nuova tecnologia a sistemi concettualmente vetusti. Infatti, dietro alle pretese di grandiosità di molti altri sistemi digitali c'è qualitativamente ben poco: l'unica cosa che risulta chiara è che i produttori si stanno indirizzando in maniera sempre più massiccia verso il compact disc principalmente perché è un supporto più economico rispetto alle eprom delle cartucce o ai floppy disk e, per ora, ancora immune dalla pirateria. Money talks. Bene, questo è ovviamente vero anche per la 3DO, ma - almeno - la macchina è tecnologicamente superiore a qualsiasi cosa attualmente in commercio. Di conseguenza, i videogiochi che vedremo per 3DO saranno "tecnologicamente" innovativi ed avanzati. Non abbiamo mai parlato di rivoluzioni sostanziali o qualitative (nel senso di "originali", radicalmente nuovi), né avremmo potuto, soprattutto perché, per fornirvi un giudizio competente, avremmo dovuto testare a fondo i giochi, cosa che a un'esibizione

quale il CES dove la 3DO e il relativo software sono stati presentati, non è cosa fattibile. E affiancare a quattro foto un giudizio vago e strampalato, non è il nostro stile.

Per quanto riguarda il realismo: graficamente parlando la 3DO è in grado di visualizzare immagini a milioni di colori. Innegabilmente più realistico di uno sprite di 16, 32 o anche 256 colori, no? Se poi per "realismo" ti riferisci a quello espresso da una simulazione motociclistica, Road Rash 3DO ad esempio, ancora una volta mi sembra prematuro condannarla prima ancora di averla giocata.

Concluderei con una mia osservazione personale sull'argomento 3DO: non c'è bisogno di un processore RISC che gira a 64-bit, di realtà virtuale o di sedici milioni su schermo per creare un gioco innovativo. Bastavano i 5K del Vic 20 o i beep-beep dello Speccy, se è per questo. Ma la tecnologia procede spesso solo per migliorare esteticamente ciò che già esiste. È più facile così, certo, ma creare qualcosa di originale è dannatamente difficile. Sono poi perfettamente d'accordo che la "super-grafica" non fa "super-giochi", ma la stragrande maggioranza degli utenti è convinta del contrario.

O non ci fa caso veramente. Anzi, sono convinto che più i giochi che vedremo per la 3DO saranno "convenzionali" (sparatutto, picchiaduro, sportivi ecc.) e più la macchina avrà possibilità di successo. Date uno Street Fighter 18 con immagini digitalizzate, grafica a sedici milioni di colori, sonoro in dolby surround e palle varie alla folla che sbava e state certi che la macchina venderebbe come il pane. L'originalità raramente porta soldini nelle tasche delle software house.

Per quanto riguarda l'affermazione secondo cui le avventure isometriche sono morte con gli otto bit, mi sento in dovere di contraddirti. Cadaver dei Bitmap Bros su Amiga, o Contraptions per PC, fino ai recenti Equinox per SNES o Haunting Polterguy per MD sono solo un limitato numero di esempi di un genere di giochi forse passato di moda, ma certamente non estinto. A presto.

DACCI OGGI LE NOSTRE RANE QUOTIDIANE

Caro MBF,

ho letto con molto interesse la posta del numero 51 di K, e sono d'accordo sul fatto che, in futuro, sarà necessario stabilire nuovi parametri di valutazione che mettano adeguatamente in risalto le caratteristiche e i pregi di videogiochi



E le implicazioni teologiche dove le mettiamo?

sempre più simili a film interattivi. Come hai già sottolineato, non esiste ancora un numero sufficiente di prodotti di questo genere, però, a mio parere, è già possibile che il redattore analizzi diversi aspetti di giocabilità, sonoro e grafica. Farò un esempio concreto, prendendo come riferimento Superfrog dei Team 17, che ho comprato originale dopo aver letto la recensione di Simone Bechini sul numero 50. Sono d'accordo con voi sulla trama che viene definita "di una banalità davvero ragguardevole".

Mi spiego meglio: la vicenda risulta interessante in quanto non lineare.

Il gioco è infatti analizzabile secondo diversi livelli di lettura: il primo è quello del principe trasformato in ranocchietto che deve salvare la sua amata, la fiaba che racconta anche il manuale, insomma; il secondo è quello di un film che sta per essere girato: nell'introduzione vi è infatti un passaggio in cui si vede un ranocchietto seduto su un set cinematografico (sono infatti visibili delle pizze e la porta di un camerino), e, ad un certo punto, accende un ventilatore per far svolazzare il mantello al protagonista. Tutto, è quindi un film girato da rane, con rane e, soprattutto, per rane.

Nel finale, infatti, quando la principessa bacia l'eroico ranocchietto, diventa anche lei un piccolo esserino verde... Questo sì è un vero finale su misura per anfibi!

Infine, nel mondo delle Montagne Ghiacciate c'è una bellissima trovata che ricorda come, dopotutto, Superfrog è una creazione artistica di noi uomini (precisamente Tadic, Brown, Brimble e Holmes); il ranocchietto con il mantello può arrivare nel luogo in cui una matita disegna il fondale: egli non la può superare, perché, in quel punto, i programmatori hanno cessato di disegnare il suo mondo, oppure hanno cominciato proprio da lì...

Ricorda molto una litografia di Escher, "Mani che disegnano" (1948), e, anche, il mitico Dylan Dog N.25, Morgana (pag.76).

Quelli che ho messo in evidenza non sono, come potrebbero sembrare, particolari privi di importanza perché contribuiscono a fare di Superfrog un prodotto culturalmente stimolante. Purtroppo devo constatare che l'atmosfera di certi livelli è un po' spezzata da alcune cose: che ci fanno le banane dentro la piramide egizia? Non sarebbero state più intonati all'ambiente papiri, rubini e gioielli come bonus, al posto dei soliti fruttini?

Le mele e le ciliegie sulla stazione lunare e al Polo Nord sono totalmente inadeguate!

Concludo complimentandovi con tutta la redazione per l'ottimo lavoro svolto ogni mese.

Cordiali saluti.

Marco Gibin (Ve)

A questo punto aspettiamo solo gli studi di semiologia applicati ai manuali dei videogiochi...

VIOLENZA SUGLI SPALTI

"Ho provato molto fastidio nel leggere in K52 l'articolo "Goal vs Sensible Soccer 9 a 5". Innanzitutto, se Alberto Rossetti e Andrea Minini sono di parte come si dichiarano, qual è la ragione di scrivere un tale pezzo?"

Non penso che il nostro giornale possa essere usato come mezzo di propaganda. Propongo quindi che questo match venga rigiocato dai lettori e i loro pareri sui due giochi usati come vero indice di gradimento"

D78

"Grandiosa redazione di Kappa, sono un appassionato di videogame e possiedo un eccellente Amiga 600. Uno dei giochi che preferisco resta il mitico Sensible Soccer 1.1 che è anche il gioco che ho più "sfruttato" in assoluto. Quando ho letto la recensione di Goal e del confronto che avete fatto con Sensi, sono corso a comprarlo. Purtroppo sono rimasto deluso. Ho tentato di "farmelo piacere", ma, secondo me, in quanto a giocabilità, è del tutto imparagonabile a SS. Quello che più mi lascia perplesso del gioco della Virgin è il fatto che non si riesce a dare un effetto alla palla e che non le si riesce a dare la minima curvatura. Che razza di simulatore è questo? Voi cosa ne pensate?"

Paolo (Cremona)

"Salve a tutta la redazione di K, spero che vi siate divertiti durante l'estate. Il mio nome è "Pegaso Sky Network", ma potete chiamarmi "Pegaso".

La ragione della missiva che state leggendo è replicare a quanto affermato da Alberto Rossetti e Andrea Minini a proposito del confronto tra Goal e Sensible Soccer.

Innanzitutto non riesco a capire da quali dati saltino fuori le vostre medie, se così si possono definire, e mi riferisco proprio al titolo "Goal vs Sensible Soccer 9 a 5". Primo, Sensible, da come lo avete giudicato voi, non ha mai ricevuto un voto al di sotto del 6.

La vera media matematica non è 9 a 5, ma, casomai, 7.6 a 7.7.

A proposito di Goal: lo state sopravvalutando, a mio parere. Esempio: se un giocatore tira la palla rasoterra fuori dal campo di gioco, come per magia la sfera passa attraverso i cartelloni pubblicitari e la tribuna senza subire la minima deviazione. In Kick Off 2 c'erano i massaggiatori, l'arbitro e i guardalinee.

Dove sono finiti? Se si segna un goal un secondo prima del fischio finale dell'arbitro (quale arbitro?) nei dati della partita viene riportato sì il goal, ma non l'autore. A proposito: le percentuali di possesso della palla sono quasi sempre errate. Vorrei sapere se anche voi avete riscontrato quanto ho osservato."

Pegaso Sky Network (Mestre)

"Cara redazione di Kappa, sono un ragazzo di tredici anni che possiede un

CONTROCORRENTE

"I videogiochi sono poco longevi già di per sé, se poi per finirli usiamo tricks e gaboie... Ciò che voglio dire è che le pagine di TNT vengono lette solo da pirati e di questo ne sono sicuro al 100%: le leggono i miei amici/nemici pirati, le leggevo quando lo ero anch'io, mentre chi acquista software originale arriva perfino a bruciare, e non scherzo, le soluzioni di *Indy IV*, *Lure of the Temptress*, i codici di *Lotus II* ecc. e così farei lo se pubblicaste qualche consiglio per *X-Wing*, gioco per cui ho speso 120 carte e che spero mi duri parecchio. Insomma non sarebbe stupendo trasformare 10 pagine lette solo da pirati in 8 pagine di lettere in più, lette da tutte, e due in più di pubblicità, lette solo dagli acquirenti di software originale?"

Francesco Cambiasso

La risposta è no, caro Francesco. Non solo perché il buon Paolo Paglianti non sarebbe affatto entusiasta di veder decapitata la sua rubrica proprio ora che va espandendosi anche in ambito epistolare, ma perché con lui non lo sarebbero tutti gli altri lettori che considerano lo spazio delle soluzioni e delle gaboie come l'unico vero aiuto tangibile e affidabile per superare tutte le difficoltà che si incontrano in ogni genere di gioco. Non mi sembra corretto negarglielo, ti pare? È come se un vegetariano pretendesse che i macellai smettessero di vendere carne solo perché lui non ne fa uso: non è certo un atteggiamento democratico, e su *Kappa*, di reazionaria c'è solo la Posta, o almeno così dicono.

Amiga 500, e, dopo aver meditato a lungo sulle pagine 44-45 di *Kappa* luglio/agosto, vi scrivo per controbattere parzialmente le affermazioni di Rossetti e Minini.

Premetto di aver giocato a fondo entrambi i giochi, e che mi diverto molto con entrambi. Ma passiamo al dunque:

(1) È vero che le squadre di *Sensible* sono meno numerose rispetto a quelle di *Goal*, ma nel titolo *Virgin* ci sono veramente troppi errori (soprattutto nelle seconde maglie), e il fatto che la pelle dei giocatori sia sempre e solo bianca è molto limitante. Che Dino Dini sia razzista? Direi che in questa categoria stravinca *Sensible*.

(2) Tattiche: ritengo che *Sensi* supera di un pelo il rivale. La parte manageriale è molto più facile da gestire e richiede molto meno tempo nelle procedure.

(3) Il tocco di palla: in *Sensible* è immediato, intuitivo e facile e i tanto decantati cambi di velocità di *Goal* non mi sembrano poi rilevanti ai fini del gioco. *Goal* mi ha invece positivamente colpito per le spettacolari rovesciate, ma non trovo del tutto realistici gli stop di petto e i palleggi di testa: se le cose devono essere fatte, che siano fatte bene. E comunque vince *Sensible*.

(4) Campionati e coppe: stravinca ancora il capolavoro di Hare. Non c'è che dire, un bel 4 a *Goal* non glielo leva proprio nessuno.

(5) Portieri: concordo pienamente con voi di *Kappa*: meglio *Goal*.

(6) Tiri speciali: direi un pareggio. *Sensible* offre poca "roba", ma ottima, mentre si può dire il contrario per *Goal*: tanta ma mediocre. Le animazioni di *Goal* sono eccellenti e superano quelle di *Sensi*, ma vorrei ricordare che l'"abito non fa il monaco", perché è la giocabilità il fattore cardine del gioco.

(7) Regole: ancora una volta meglio *Sensible*.

(8) Effetti sonori: direi un pareggio.

(9) Opzioni: sono più numerose in *Goal*, ma

"puzzano di marcio": la durata del gioco è più realistica in *Sensible*, il vento non porta cambiamenti apprezzabili, come il replay del resto, simile a tanti altri. Dubito poi che qualcuno userà la versione orizzontale. Il radar è spesso e volentieri fastidioso, anziché utile, come gli zoom, che creano tutt'al più fastidio. Se qualcuno poi volesse il pubblico silenzioso, può sempre abbassare il volume. Di *Goal* ho apprezzato le scelte del livello "computer" e del "portiere", originale quella dell'arbitro. Ma ancora una volta ritengo *Sensible* vincente per le sue opzioni esplicite ed efficaci.

(10) Ci sono più campi disponibili in *Sensible* e il rimbalzo della palla non dà troppo nell'occhio. Oltretutto non mi sembra affatto che i giocatori pattinino sul campo.

Calci piazzati: concordo con *Kappa* e ritengo *Goal* più riuscito.

Concludo con il mio verdetto: *Sensible Soccer* vince meritatamente questo aspro duello, anche alla luce del fatto che Dino Dini ha avuto molto più tempo dei *Sensible* per fare questo gioco."

Leonardo "John Hare" Marconi

Almeno la metà delle missive che abbiamo ricevuto questo mese riguardavano l'infuocato dibattito *Goal* vs *Sensible Soccer*. Nelle intenzioni di Rossetti e Minini, il pezzo "incriminato" avrebbe dovuto mostrare le motivazioni per cui la redazione di *Kappa*, più o meno compatta, ha giudicato l'ultimo titolo di Dini "migliore" di *Sensible*, ma in pratica l'articolo ha suscitato le ire dei supporter del gioco di O'Hare e compagni, tra cui annoveriamo anche illustri colleghi che militano altrove.

Comunque vada, anticipiamo che non abbiamo alcuna intenzione di modificare il K-Parametro dei giochi sportivi. E sapete perché? Perché *Goal* ci piace un sacco e riteniamo gran parte delle critiche strumentali o esagerate...

...Se non addirittura inconsistenti: a Paolo di Cre-

mona che lamenta l'assenza dei tiri a effetto in *Goal* consiglieremmo di inclinare la levetta del joystick dopo aver tirato, mentre a D78, che ci accusa di fare "propaganda" a un gioco, rispondiamo che è nostro compito "giudicare un gioco in maniera più obiettiva possibile".

Non trovo nulla di lacerante nell'esprimere una propria preferenza, anche alla luce del fatto che le recensioni non sono altro se non giudizi soggettivi basati sulle qualità più o meno oggettive del gioco. Ti assicuro che la *Virgin* non ha scucito una lira, anzi, una sterlina. Almeno, noi non abbiamo visto nulla... Ehi, chiamatemi un po' Gary Penn...

Pegaso: pensavamo che fosse chiaro a tutti che 9 e 5 non fossero medie, ma punteggi.

Riprova e controlla. Inoltre: ma a chi può importare che la palla attraversi i cartelloni pubblicitari o la tribuna (che, lasciatemelo dire, assomiglia sinistramente a un campo di concentramento, questo sì)? Tra tutte le critiche che potevi formulare contro *Goal* questa è una delle più insulse, con tutto il rispetto. Comunque concordo sulle cifre ambigue del "possession palla" alla voce "Rapporto Partita", ma è randomizzato o cosa?

Leonardo Marconi ripropone la sfida *Sensi* vs *Goal* e mi trova d'accordo su diversi punti (in particolare, 1, 4 e, parzialmente, 10), ma poco sugli altri. Tra l'altro, non capisco che cosa tu intenda con il punto (7). "le regole": il calcio è sempre calcio, no? Oppure il (9), per cui le "opzioni in *Goal* puzzerebbero di marcio".

Non saprei, probabilmente la tua copia è scaduta oppure lo hai comprato in una pescheria: non si scappa. Cosa significa che "la durata del tempo è più realistica in *Sensible*", visto che è settabile in entrambi i giochi a propria discrezione? Mistero. E il radar confusionario? Glielo avevo detto a Dini di mettere un bel sonar, mai che mi ascoltasse. Non condivido poi la critica al replay ("non è innovativo"): che cosa pretendevi, la moviola di Pizzul? Raga, state un po' esagerando...

Ah, se ti interessa, io gioco quasi sempre in orizzontale.

A questo punto, gente, va a gusti. Divertitevi con quello che avete e preparatevi a un nuovo scontro titanico: *Goal* vs *Sensible Soccer 2*. Prossimamente, su queste pagine.



Meglio Sensible? (Goal)

L'ANGOLO DEL

Tennico

La definizione "posta" comincia ed essere un po' stretta: da ormai un mese, infatti, è totalmente operativa BBK, la banca dati della nostra rivista, e sarebbe forse più opportuno parlare di "posta e telecomunicazione". Inoltre nascono le nuove rubriche specifiche, come questa dedicata a dubbi e perplessità di carattere tecnico, sia hardware che software. Uno spazio per trovare risposte, nei limiti delle mie capacità, ma anche un'occasione per scambiare pareri e opinioni.

...Possiedo un 386 a 40 MHz con hard disk da 120 Mb, 4 Mb di RAM, SoundBlaster Pro e una VGA OAK da 512 K. Sono piuttosto soddisfatto del mio sistema che reputo più che sufficiente per la maggior parte dei giochi e delle applicazioni (generalmente sotto Windows), fatta eccezione per la VGA, decisamente lenta quando si utilizza la modalità a 256 colori in 640x480. Vorrei acquistare una scheda grafica accelerata ma qualcuno dice che potrei avere dei problemi con i giochi. È possibile?

Luca Rossi di Milano

Probabilmente il tuo "consigliere" si riferisce a una scheda grafica contenente il chip S3, velocissima sotto Windows e con le applicazioni che consentono l'utilizzo di driver specifici ma decisamente lenta con i programmi DOS. Un acceleratore grafico gestisce via hardware alcune funzioni come il tracciamento di vettori, lo spostamento di blocchi di bitmap (bitblt), lo scrolling, il panning, ma ciò avviene solo se il software riconosce la scheda e la sfrutta. Facciamo l'esempio di The 7th Guest, uno dei giochi più esigenti in fatto di velocità della scheda grafica: con la S3 la Trilobyte consiglia addirittura di lanciare il programma in bassa risoluzione poiché la risoluzione SVGA non potrebbe garantire la giusta fluidità delle animazioni.

Per ottenere il massimo dai programmi DOS è consigliabile una VGA basata sul chipset ET4000 della Tseng Lab, oppure sull'Acumos della Cirrus Logic che unisce una discreta velocità sotto DOS ed una buona performance sotto Windows.

Sono un utente Amiga, fedele al glorioso computer della Commodore fino dalla sua presentazione in Italia: ho posseduto nell'ordine un Amiga 1000, un Amiga 500 e un Amiga 2000, che ho espanso con 8 Mb di RAM e una scheda acceleratrice con 68030 e interfaccia SCSI. Ora che sul mercato sono disponi-

za dei 256.000 colori garantiti dal chipset AA; so benissimo che se dovessi vendere ora il mio sistema per passare a un 4000 riuscirei a ricavare ben pochi soldi e non posso permettermi un grosso investimento. Peraltro la Commodore aveva annunciato un upgrade per le vecchie macchine del quale poi non si è saputo più nulla. Devo macerarmi nella più cupa disperazione oppure posso sperare in una soluzione efficace e poco costosa?

Leonardo Baldrighi di Imperia

Purtroppo la Commodore ha adottato una politica di ritiro dell'usato solo per la fascia "entry" (supervalutazione dell'usato per l'acquisto del 1200) e non per quella professionale o semiprofessionale dei 4000 con processore 68030 o 68040. Modificare il tuo 2000? Le soluzioni esistono ma probabilmente non ti soddisferanno fino in fondo. La più economica è via software, ovvero un programma di emulazione dedicato ai possessori di almeno 1Mb di chip RAM (meglio 2Mb) e del chip SuperDenise. Il chipset AA viene emulato perfettamente con i programmi che sfruttano legalmente il sistema come DPaint, Page Stream e alcuni giochi, ma non funziona con quei software che per sfruttare al massimo le potenzialità della macchina escono dal seminato. Inoltre il programma utilizza Paula, il coprocessore che si occupa del suono, rendendo completamente muto il buon vecchio Amiga.

Un'alternativa potrebbe essere costituita dalla Merlin, scheda a 24 bit ancora piuttosto costosa, in grado di gestire i 256.000 colori utilizzando però delle librerie software. In questo caso i giochi sarebbero praticamente del tutto esclusi, dal momento che nessuno fa uso delle librerie di sistema.

Dipende solo dall'uso che ne devi fare. Se ti interessa l'AA per far girare Zool a 256 colori temo che tu debba acquistare un 1200.

Ho scritto per due motivi:

1) Il drive interno del mio Amiga500 del 1989 è andato: carica sempre, anche se non c'è alcun dischetto dentro. Certo, non potendo leggere niente, dopo alcuni secondi si ferma, e per fargli caricare qualcosa, bisogna inserire e ritogliere il dischetto. Questo è piuttosto scomodo, specialmente nei giochi con più dischi. Per fortuna ho un drive esterno. Spero che tu possa spiegarmi di che cosa si tratta. Io ho attribuito questo difetto all'usura (è circa un anno e mezzo che il drive non funziona bene).

2) Ho letto lo "Speciale schede" dell'ultimo numero (penultimo NdR), ho tuttavia altre 2 domande da fare:

a) Vorrei sapere se la UltraSound è compatibile con la maggior parte dei giochi come lo è la SoundBlaster.

b) In che senso, a proposito della SoundBlaster Pro, "su alcuni sistemi si segnala un leggero ma fastidioso rumore di fondo"? Su quali sistemi? E quando?

Max Headroom

1) Temo che la diagnosi sia inesorabilmente esatta. So che è difficile accettarlo ma al tuo drive restano solo poche settimane di vita. Il duro lavoro, lo stress dei programmi che pilotano direttamente il motore, l'anzianità hanno fatto il danno. Ti sconsiglio la pulitura artigianale con dischetti appositi perché si tratta effettivamente di palliativi che difficilmente potrebbero risolvere il problema e addirittura potrebbero peggiorarlo. Fai una visitina a un centro di assistenza Commodore.

2.a) La UltraSound è un'ottima scheda, soprattutto nel comparto a 16 bit; purtroppo emula la SoundBlaster solo via software e per questo motivo la compatibilità non è completa. La nuova release del software di emulazione sembra aver risolto molti dei problemi ma alcuni giochi (peraltro pochi) sono ancora recalcitranti.

2.b) Il debole fruscio di fondo compare su alcune macchine e diventa evidente tenendo elevato il volume quando la SB è collegata a uno stereo. Probabilmente viene a crearsi un'interferenza tra la componentistica della scheda sonora e quella della motherboard o di altre schede presenti nel sistema. Purtroppo non ci è stato possibile verificare quali sono gli accoppiamenti incriminati dal momento che non possiamo smontare tutte le macchine dotate di SoundBlaster che sentiamo fruscicare. D'altro canto l'impianto stereo medio presenta anche in assenza di segnale un leggero rumore di fondo che risulta solo leggermente amplificato. Se tu fossi un audiofilo convinto ti consiglierei una scheda a 16 bit, come la Gravis che sembra averti colpito oppure l'ottima SoundBlaster 16 che oggi viene offerta anche in versione economica (modello ASP).

TecnoShop® by data office s.a.s.

Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)

Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Amiga 600 £. 429.000

Videon 4.0 gold £. 379.000

Microgen £. 350.000

Video Dac 18 £. 229.000

262000 colori in video per A500, A600, A2000

Schede Microbotics per Amiga 1200 con coprocessore e clock espandibili con miduli Simm

HD PER A1200 A600

alcuni esempi:

CONNER 60 Mb £. 600.000

SEAGATE 120 Mb £. 800.000

Interfaccia X-Copy £. 149.000 (copiatore hardware)

Stampante Citizen Swift 240C 24 aghi Colore 300 cps 360 dpi £. 649.000

Dischetti MITSUBISHI in confezioni da 10 pz. 2DD 3,5" L. 1050 2HD 3,5" L. 1850

Assistenza tecnica per tutti i computer Consulenza specializzata DTV

GVP Point autorizzato

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di IVA

Db Line srl

DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Componenti AMIGA & TV-Games

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)

Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277

VOXonFAX 0332.767360

A CALTANISSETTA !!!

IL PRIMO NEGOZIO SPECIALIZZATO IN GIOCHI E VIDEOGIOCHI

SEGA
MEGADRIVE
GAMEGEAR
NINTENDO
SUPERNES
GAMEBOY

SENSAZIONALE
DA NOI POTRAI
TROVARE GIOCHI
ORIGINALI AMERICANI
E GIAPPONESI

TRE ELLE S.R.L.

VIA F.PALADINI, 71 CALTANISSETTA

TEL. 0934/583661



CARATTERISTICHE COMUNI SU TUTTI I MODELLI:

CASE DEKTOP/MINITOWER A SCELTA CON AL. 200 WATT E DISPLAY, FLOPPY DISK DRIVE 1,44 Mb, 2 SER. 1 PAR. 1 GAME, TASTIERA 102 T. ITA, MONITOR COLORE 1024*768, MOUSE 3 TASTI, MS-DOS 6.0

GARANZIA 12 MESI SU MANODOPERA E PEZZI DI RICAMBIO.

PC I M A G E N :

- PC 80386ax-33MHz, HD 85Mb, 1 Mb,Vga 256Kb, 3 giochi a scelta £. 1.650.000
- PC 80386DX-40MHz, HD 85 Mb, 4 Mb, Vga 1 Mb OAK, 3 giochi a scelta £. 1.890.000
- PC 80486DX-33MHz, HD 120 Mb, 4 Mb,Vga 1Mb OAK, 5 giochi a scelta £. 2.150.000
- PC 80486DX-40MHz, HD 120 Mb, 4 Mb, Vga 1 Mb OAK, 5 giochi a scelta £. 2.320.000
- PC 80486DX-33MHz, HD 170 Mb, 4Mb, Vga 1Mb OAK, 7 giochi a scelta £. 2.590.000
- PC 80486DX-50MHz, HD 250 Mb, 4Mb, Vga 1Mb CL.W.A, 10 giochi a scelta £. 3.090.000
- PC 80486DX2-66MHz, HD 250 Mb, 4Mb, Vga 1Mb CL.W.A,10 giochi a scelta £. 3.260.000
- PC 80486DX-33MHz, HD 250 Mb, Vga 1 Mb CL 10 giochi a scelta (*) £. 2.940.000
- PC 80486DX-50MHz, HD 250 Mb, 4 Mb, Vga 1 Mb CL, 10 giochi a scelta (*) £. 3.260.000
- FLOPPY DISK BULK £. 1.000 cad.

(*) con 2 Slot 2*32Bit Local Bus & scheda Vga local Bus
N.B. I giochi in omaggio non sono di pubblica dominio & sono tutti originali con istruzioni.

STAMPANTI

Epson, Nec, Texas Instruments, HP, Seikosha

A PREZZI ECCEZIONALI.

(es. Seikosha sl-95 kit colore incl. 24 aghi £. 540.000)

PRODOTTI CREATIVE

(es. Sound Blaster pro DeLuxecon 2 giochi £. 260.000)

Giochi per

PC, Amiga, Atari, Commodore, Max, Amstrad a partire da £. 9.500.

Giochi per

Megadrive, Nintendo, GameGear, GameBoy.

SUI NOSTRI PREZZI E GIÀ INCLUSA L'IVA DI LEGGE
Spedizioni in tutta Italia. Telefax 02-92150664



IMAGEN Italiana S.r.l.

Sede Commerciale: VIA BERTARINI, 24 CARUGATE MILANO TEL. & FAX 02/92150664

SIAMO I PROFESSIONISTI PIÙ SERI ED AFFIDABILI

A1200 L.699.000

A4000/030-HD 80 L.2.479.000

A4000/040-HD120 L.3.849.000

AMIGA CD³² L.669.000

2 GAMES + 1 CONTROL PAD INCLUSI

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+882/33 MHz L.565.000

MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz L.749.000

HD 60 MB x A1200 L.425.000

VIDEON IV GOLD L.339.000

MICROGEN PLUS L.289.000

SIMM - COPROCESSORI x MBX E A4000/030

COLLAUDIAMO

OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA

SPEDIZIONI ACCURATISSIME

IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

HI-FI CLUB

CONCESSIONARIO UFFICIALE

Commodore
Collegno - TORINO

C.so Franc

K BOX TNT

Okay! Eccoci arrivati al secondo K Box-TnT, controllato e kurato dal sistematico Paolo "TNT" Paglianti. In questo angolo speciale, dedicato al contatto diretto tra lettori e TnT, cercheremo di risolvere i vostri problemi videoludici, da come terminare il quinto livello di *Alien Breen* al sistema per superare i Cloud Dragon di *Might & Magic 5*. Quindi, se volete sciogliere il dilemma che rovina la vostra avventura del cuore, o il GdR dei vostri sogni, basta scrivere a K Box-TnT, Via Aosta, 2 - 20155 Milano, oppure faxare allo 02/ 33104726, o ancora collegarvi con un modem (da 300 a 14.400 Baud!) a BBK (02/ 58105803). Vi ricordiamo che abbonandovi a BBK potrete accedere a un'area telematica contenente tutte le soluzioni apparse sui numeri precedenti di Kappa.

Iniziamo con la missiva del povero Mirko "Darth Ferner" Michelucci, che ci chiede: "Moolto tempo fa ho acquistato *Indiana Jones IV* [...] Ho fatto il nido nel secondo Cerchio di Atlantide; potreste spiegarmi come devo muovere le leve, rispetto ai geroglifici che si trovano per terra, per muovere la gigantesca trivellatrice?". Devi esaminare le due incisioni (che tu chiami geroglifici), magari tracciando un piccolo schizzo su un foglio. Noterai che ci sono nove punti, di cui sette vuoti e due pieni; questi ultimi indicano come posizionare le leve nel quadrante a nove posizioni del macchinario.

La combinazione trovata nella stanza della trivella serve per far partire la trivella, mentre per farle cambiare la rotta dovrà utilizzare la combinazione del corridoio. Non dimenticarti di inserire una pallina di Oricalcio DOPO aver posizionato le due leve!

La serie *Eye of Beholder* continua a mieterci notti insonni: è il caso di Massimo Morelli di Roma, che, arrivato nella Gilda dei Maghi del terzo episodio, trova un " [...] piccolo emgna; ci sono due targhe, che dicono "The Way is Reveal With The Lure of The Beast" e, tra le targhe, una piccola micchia. Come fare per risolvere questo problema?". Beh, probabilmente non hai trovato l'anello di Thorban, che dev'essere posizionato nella micchia per aprire il passaggio. Non penso che tu possa tornare indietro, quindi dovrai probabilmente ricominciare da un salvataggio precedente. Una volta entrato nella Gilda, devi andare nel teletrasportatore a est (quello davanti all'entrata), quindi salire fino al terzo livello e lanciare un True Seeing per scoprire i muri illusori. Al centro del livello, troverai l'Anello che ti serve.

Dario Lucini di Pavia si è affidato al fax per chiederci consiglio: " [...] Come mai quando torno da Black Void di *Ultima Underworld 2*, con il Demone d'aria incluso, non ci sono i soldati del Guardian ad attendermi?". Ci sono due possibilità per spiegare questa "stranità": può darsi che tu non abbia ancora recu-

perato l'Horn of Praecor Loth dalla Tomba omonima, nel qual caso devi correre al quarto livello della Tomba; oppure hai fallito la cerimonia per ospitare il Demone d'aria. Quando pensi di essere pronto (cioè dopo aver versato il Basilisk Oil ed esserti immerso nei muds delle Ice Caverns, incrostato la pelle con il calore della lava e esserti trangugiato una ampolla di Iron Skin), ma prima di rompere la bottiglia contenente il Demone, fai un salto da Nystul. Quando ti prenderà in giro perché sei diventato una Dinji Bottle, allora potrai andare nell'Ethereal Void, e, davanti al Sigil of Binding, rompere la bottiglia.

Un'altra avventura della Lucasfilm tormenta Silvio, che in un fax ci implora: "Caro K-Box [...] Sto giocando a *Monkey Island 2*, ma purtroppo sono fermo nella villetta sull'isola di Phatt, poiché non riesco a superare la prova di bevuta. Come posso battere il pirata? Supponendo che tu abbia già recuperato la polea, stacca la foto di Kate dal suo volantino e scollala sopra il vostro brutto ceffo dell'araso di taglia. Kate verrà imprigionata e, andando nelle prigioni, potrai trovare il simil prog. Prendilo e torna dal Pirata Rhum: butta via il prog vero (cercando di non farti vedere), quindi versa dentro quello analcolico e potrai vincere la sfida".

Anche Giovanni Orlandini di Lucca ha qualche problema con il vecchio *Monkey Island 2*: infatti " [...] sono quasi giunto al completamento del gioco, ma purtroppo non riesco a chiudere le porte dell'ascensore". Devi gonfiare i guanti e i palloni nella stanza con il distributore di grog, quindi devi attaccarli alla cassa all'interno dell'ascensore. A questo punto, quando si avvicina Le Chuck, fate partire l'ascensore e potrete accaparrarvi qualche pelo della barba del vostro accerrimo nemico. Passiamo a un vero rompicapo: Diego Porduti di Catanzaro è infatti incatenato davanti al monitor del PC a causa " [...] di *Incredible Machine*, più precisamente al livello 74. Non potreste darmi una dritta su come concludere il livello?" Ok, più che

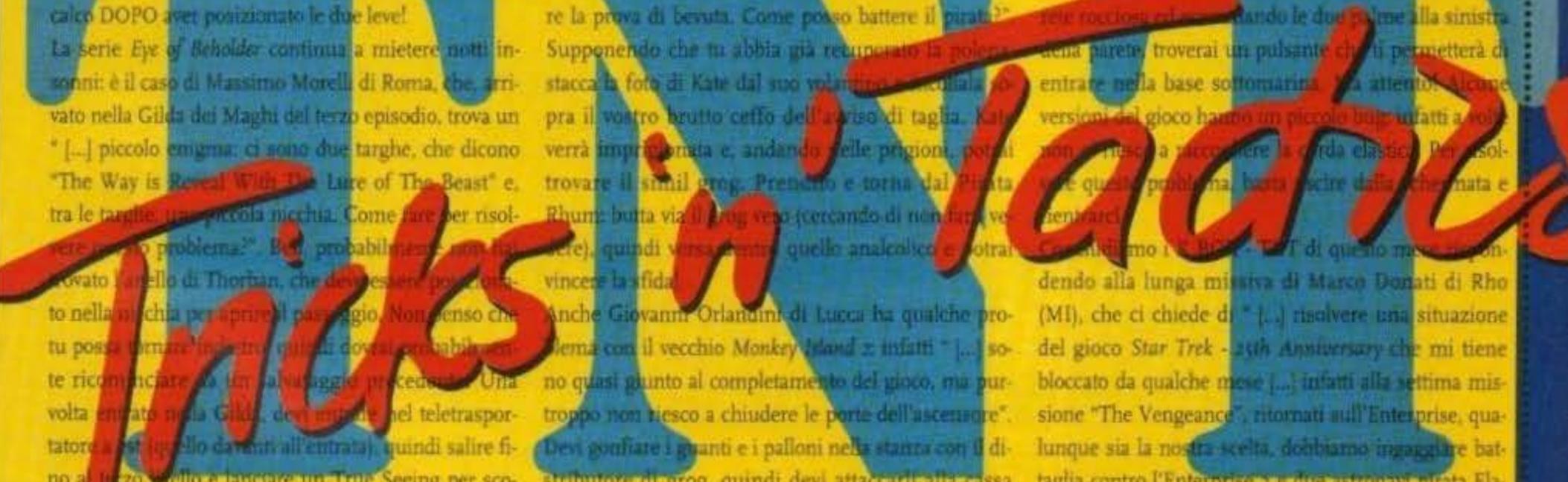
una dritta ti diamo la password! Come al solito, pubblichiamo anche qualche altra password, per aiutare gli altri lettori che sono bloccati in questo gioco:

- Livello 10 - ANTS - ZZ7EZBLTQ
- Livello 21 - COUNTDOWN - Z194F142N3
- Livello 30 - DONALD - ZZBCEHA61
- Livello 40 - SHOE - ZZBZCGSFA
- Livello 50 - ELASTIC - Z81D357YHZ
- Livello 60 - WELLSRING - ZB11E7TLXA
- Livello 70 - SUPERIOR - 79D3C7FXC5
- Livello 75 - RECOVER - 11CBEBUAF6
- Livello 80 - BILATERAL - Z217A1CTUM
- Livello 86 - SPLICE - Z7BE318FD6S

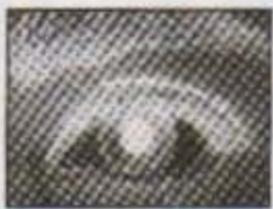
Le password sono state faxate da Francesco Carotenuto, Alessandro e Angelo Salvati di Roma.

Mario Bianchi purtroppo ci fa sapere che ha avuto dei problemi richiedendo la soluzione di *Operation Stealth*: infatti ha richiesto solo K23 e K24, tralasciando i successivi due perché erano indicati come "consigli" invece che "soluzione" in TuttoTNT di Luglio/Agosto. Ce ne scusiamo con lui e con tutti i lettori. In ogni caso ci chiede come superare la fase di gioco in cui " [...] il protagonista, uscito dal sottomarino amico, vaga per l'oceano tra squali, branchi di pesci e alghe. Procedendo verso il fondo, si arriva a una parete rocciosa, dove si scopre un'entrata segreta. Come entrare? [...]". Prima di tutto, devi esaminare tutte le alghe che trovi: infatti un gruppo di alghe nasconde un'importante cordina elastica. Vai quindi verso la parete rocciosa colpendo le due palme alla sinistra della parete, troverai un pulsante che ti permetterà di entrare nella base sottomarina. Ma attento! Alcune versioni del gioco hanno un piccolo bug: infatti a volte non riesce a raccogliere la corda elastica. Per risolvere questo problema, basta uscire dalla caverna e rientrare.

Consigliamo i K Box-TnT di questo mese rispondendo alla lunga missiva di Marco Donati di Rho (MI), che ci chiede di " [...] risolvere una situazione del gioco *Star Trek - 25th Anniversary* che mi tiene bloccato da qualche mese [...] infatti alla settima missione "The Vengeance", ritornati sull'Enterprise, qualunque sia la nostra scelta, dobbiamo ingaggiare battaglia contro l'Enterprise 2 e due astronavi pirata Elasi. Come posso questa situazione [...]?". Non c'è alternativa: devi proprio combattere contro le tre astronavi, alzando prima gli scudi. Ti conviene forse colpire prima l'Enterprise 2, e poi dedicarti agli Elasi, comunque non c'è dubbio che la battaglia sia piuttosto difficile. Purtroppo devo darti una piccola delusione: questa è l'ultima missione del gioco, e dopo la vittoria contro Bredell, c'è soltanto la scena finale...

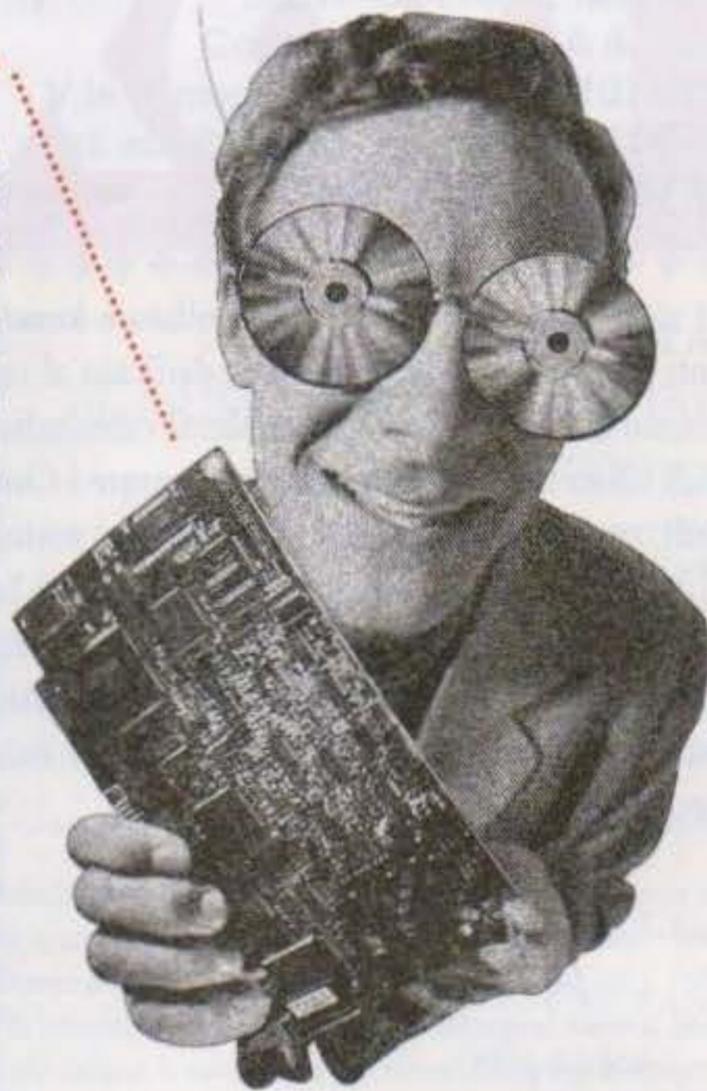


SOUNDMAN. ORA IL TUO PC SUPERA IL MURO DEL SUONO!



SOUNDMAN™

Ecco l'effetto stereo che non vedevi l'ora di sentire: **SoundMan 16** trasforma il tuo PC in una workstation multimediale. Ti offre una qualità CD a 16 bit, un campionamento stereo a 44.1 kHz, e le più evolute caratteristiche di una scheda audio all'avanguardia. In più, è facilissima da installare e include dei software eccezionali come l'MCS MusicRack™, l'Icon Hear-It™ Lite ed altri ancora. Gli appassionati di giochi avranno invece divertimento assicurato con **SoundMan Games** e potranno lanciarsi nell'universo dei giochi per Sound Blaster, SB Pro e AdLib con un brillante effetto stereo a 6 watt per canale. Il tutto con una compatibilità assicurata per entrambe le schede e qualità ed assistenza garantite dal nome Logitech. Non aspettare: le SoundMan sono già pronte dal tuo rivenditore.



LOGITECH ITALIA
Tel: 039 605 65 65
Hotline: 039 605 77 80
Fax: 039 605 65 75

LOGITECH SA
Sede Europea
Tel: ++41 21 8699656
Fax: ++41 21 8699717



The Senseware
Company

SENSEWARE PER IL TUO PC

Competenza
Assistenza
Affidabilità
Convenienza

NEW COMPUTER SERVICE

PERIFERICHE, NASTRI, JOYSTICK, ACCESSORI, VASTO
ASSORTIMENTO, PRODUZIONE DI PERSONAL COMPUTER

<http://www.oldgamesitalia.net/>

negozio specializzato AMIGA
Via degli Alfani, 2/r

tel. 055/ 2478341 - 50191 FIRENZE

Via d <http://www.oldgamesitalia.net/>

ANNUNCI

VENDITA

VENDO a meno di metà prezzo giochi originali per Amiga e PC. Vendo inoltre gli arretrati delle principali riviste per computer e console (tutti in ottimo stato). Simone tel. 0522/964527 (ore pasti).

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: A-Train, Gunship 2000, Midwinter II, Civilization, AV-8B Harrier Assault Jet, M-1 Tank Platoon, Powermonger, Mig-29M Super Futurum, Deuterios, UMS I & II, UMS Planet Editor, Birds of Prey, Campaign, Merchant Colony, Harpoon & Scenarios, Conflict: Middle East. Davide tel. 0423/83379 (lasciare messaggio).

VENDO o scambio per Game Gear, Game Boy o Sega Master System cartucce in ottimo stato ed a prezzi modici: spedizioni in tutta Italia. Per informazioni: Massimo tel. 06/76906508 (preferibilmente ore pasti).

VENDO Megadrive + Arcade Power Stik + Control Pad + Streets of Rage + F1 Challenge + Game Adaptor. Daniele tel. 0828/673646.

VENDO Super Nintendo 16 bit europeo con 9 giochi tra cui Zelda 3, Tyny Toons, Sim City, il tutto a L. 1.000.000, il tutto scindibile senza confezione. Rosano Pucciarelli tel. 0971/52217 (per informazioni).

VENDO Game Boy con 6 giochi tra cui: Super Mario 2, Spiderman 2, Megaman, Prince of Persia + Handy Boy, tutto in buono stato. Prezzo trattabile. Tito tel. 02/4226351 (ore pasti).

VENDO Nintendo Nes completo di 2 joystick e i seguenti 4 giochi: Super Mario Bros, Nintendo World Cup, Tetris, Castlevania a L. 300.000. Vincenzo tel. 0872/850416 (dalle ore 16,00 alle ore 17,00).

VENDO per SNES le seguenti cartucce: Ranma 1/2 II (L. 110.000), Zelda III (L. 60.000) o scambio con altre cartucce. Vendo inoltre "Game Gear" nuovissimo con imballo originale e garanzia con adattatore di corrente e due cartucce: Columns e Defender of Oasis (voto 92% GP) a L. 220.000. Roger tel. 02/99056831.

VENDO SNES americano senza presa scart a L. 300.000 mai utilizzato, causa doppio regalo. Inoltre vendo per SNES, tutto con 1 mese di vita, Zelda III versione europea a L. 85.000, Street Fighter II versione americana a L. 95.000, joystick per Super Nintendo europeo a L. 30.000. Per Nes 8 bit vendo: 5 cartucce (Super Off Road, Skate or Die, Goonies II, Duck Hunt, Tiger Heli) a L. 50.000 ciascuna, e Power Giove a L. 230.000. Tutti i prezzi sono trattabili, max serietà. Michele o Stefano tel. 0432/783435.

VENDO Sega Master System normale + 6 giochi: Olympic Gold, World Games, California Games, G.Loc, Rampage, Power Strike il tutto a L. 200.000 trattabili, oppure singolarmente a L. 50.000 cad. trattabili. Matteo tel. 0321/403816 (ore pasti).

VENDO LOTTO 6.00. Programma di gestione ritardi e frequenze, decide, cadenze, gemelli, etc. etc., con archivio estrazioni dal 1939 ad oggi. Possibilità di sviluppo sistemi e pregressioni di puntate. Per Amiga e PcWindows solo L. 35.000. Massimo Chiales - via Roma, 123 - Villanova (At) - tel. 0141/948015.

VENDO A500 espando a 2 Mb RAM, modulatore TV, copri-tastiera, mouse, software per gestirlo, mouse/joystick, interfaccia 4 joystick Genius e non, interfaccia Midi, manuali originali, giochi, applicativi, linguaggi, musicali, tra cui Larry V, Indy III, Monkey Island, Grand Prix ed altri tutti originali. Tutto perfettamente funzionante. Stefano tel. 0445/401052 ore pasti.

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Black Crypt L. 50.000, Lemmings L. 40.000, Oh no! More Lemmings L. 20.000, Street Fighter II L. 30.000, Leander L. 30.000, Hook L. 40.000, Assassin L. 30.000, Sensible Soccer L. 40.000, Elvira II the Jaws of Cerberus L. 50.000, Lure of the Temptress L. 50.000, The Legend of Kyrandia L.

60.000, King's Quest V L. 80.000. Tel. 0532/894051 (ore pasti).

VENDO A1200 con manuali e software applicativo, completo di hard disk da 40 Mb Commodore, 2 joystick Albatros, mouse e giochi a L. 1.100.000. Roberto tel. 041/5209885.

VENDO Personal Computer I.B.M. compatibile: processore Intel 80386 25 Megahertz, Ram on Board 4 Megabyte, 1 floppy disk drive 3" 1/2 da 1.44 M.byte, 1 floppy disk drive 5" 1/4 da 1.2 M.byte, 2 hard disk Mitsubishi da 65 Megabyte l'uno, scheda video Super VGA Tseng ET 4000, 2 uscite seriali 1 uscita parallela, mouse, stampante 80 colonne 120 D-Plus, monitor 14 pollici a colori Super VGA (1024 X 768), corredato di oltre 100 Megabyte di programmi installati (DOS 6.0 italiano - Windows 3.1 italiano + applicativi, utility, giochi, ecc.), a sole L. 2.000.000. Preferibilmente zona Roma e dintorni. Andrea tel. 06/65740423 (ore pasti).

VENDO a metà prezzo per Ms Dos: Ultima VI e Gateway originali in confezione completa. Andrea tel. 0721/854447 sabato e domenica - 0547/610289 da lunedì a giovedì.

VENDESI computer CPC 464 dell'Amstrad con monitor GT65 + programmi e molti giochi. Mario Leone via Rio Fresco - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/269132.

VENDO espansione da 1,5 Mb con clock per A500 a L. 160.000. Vantaggiosa offerta per chi possiede un'espansione da 512 Kb. Massimiliano tel. 0973/392278 dalle ore 18,00 alle ore 20,00.

VENDO Amstrad: tastiera Schneider 64K "CPC464", cassette + monitor/Tv colori Schneider "CTM 644" con telecomando incorporato nella Tv (con collegafili, canali, ecc.) + 3 cassette con 6 corsi Basic. David tel. 0362/629617 dopo le ore 18,00.

VENDO Commodore 64 in ottime condizioni accessoriate di tutto e persino di duplicatore a L. 90.000. Vendo anche videogame a L. 2.000 (una cassetta contiene anche 10 giochi). Giacomo tel. 0571/666577.

VENDO annate delle riviste "Kappa" e "TGM" 90/93 a L. 50.000 ad annata. Sono anche interessato a scambiare riviste come "Fare Elettronica" e "Nuova Elettronica". Marco Mele Via Sicilia, 33 - 84098 Pontecagnano (Sa) tel. 089/382305.

VENDO Personal Computer Olivetti Prodest PC 128 completo di mouse e circa 50 cassette. Il tutto a L. 300.000. Alberto tel. 02/9621026 (ore pasti).

VENDO Amiga500 1.3 espansa, con un joystick Albatros, con drive esterno della Roctec (ultimo modello, il più veloce e silenzioso) ancora in garanzia, presa per quattro joystick e molti giochi fra i migliori (Super Frog, Assassin, F1 GP, Project X, Monkey 2, Sensible 1.1, Flash Back, Populous 2, ecc.), a L. 600.000 trattabili. Stefano tel. 06/485137 - Roma.

CERCO

CERCO disperatamente "X-Men II" (Paragon Software) "Amazing Spiderman vs. Doc. Doom", "Spiderman" per PC o Amiga in confezioni originali. Posso anche scambiare con software originale per PC o Amiga. Federico Piccinini tel. 0536/885731.

SCAMBIO

SCAMBIO programmi, scenari, informazioni, ecc. con appassionati di wargames e giochi strategici per PC. Annuncio sempre valido. Sergio Frascaria Via Tolstoj, 38 - 67100 L'Aquila tel. 0862-312209.

SCAMBIO giochi MS-DOS; alcuni dei miei titoli sono Indiana Jones 4, Monkey Island 1 e 2, Another World, Road

and Track G.P. Unlimited, 4D Sports Boxing e altri. Offerta sempre valida. Max serietà. Fabrizio tel. 0735/86886 (ore pasti).

SCAMBIO Game Gear con cassette per Super Famicom Nintendo. Posso anche scambiare con Game Boy e alcune cassette. Solo in zona ligure. Cristina tel. 0184/460275 (ora di cena).

SCAMBIO cartucce Megadrive: Sonic, Batman, Batman Returns, Chuck Rock. Tel. 06/5809360 (ore serali).

SCAMBIO giochi per Super Nintendo tra cui: Street Fighter II, Turbo, Axel, Fatal Fury, Another World e molti altri. Federico Laurenti tel. 0425/422226.

SCAMBIO per Super Famicom/Nes i seguenti giochi: Street Fighter II, Final Fight 2, Joe & Mac, Sim City con Super Star Wars, Jimmy Connors Tennis, Alien 3 e altri. Lorenzo tel. 0341/732175 (ore pasti).

SCAMBIO giochi per Neo Geo tra cui: Fatal Fury 2, Super Sidekick, World Heroes 2, Samurai Shodown, Nam 75 e altri ancora. Garantisco e richiedo massima serietà. Tel. 0766/34438 ore pasti (solo se interessati).

SCAMBIO per SNES: Turtles in Time, WWF Super Wrestlingmania (Jap), Waialae True Golf (Usa). Scambio inoltre per Megadrive Desert Strike ed European Club Soccer (Europei). Cristian tel. 0163/24121 (dopo le ore 14,00).

SCAMBIO Game Boy in ottime condizioni completo di accessori (cuffie, cavi di collegamento, trasformatore, pile) + i seguenti giochi: Tetris, Batman, Super Mario Land, Double Dragon con Megadrive, oppure con Game Gear con un gioco. Tommaso tel. 0884/62464.

CONTATTI

Cerco CONTATTI con possessori di hard disk modello "Amigos" per Amiga 500/1000. Antonio tel. 0881/674105 (ore serali).

Cerchiamo bravi programmatori, grafici o musicisti, per formare un nuovo gruppo di programmazione. Forza, manchiamo solo noi, telefonare in massa! Zona Pavia/Milano. Federico tel. 0385/52952 (ore pasti) Maurizio tel. 0382/848086.

Hal un Amiga 500+ o 600 con kickstart 2.0? Sto cercando nuovi CONTATTI per programmare, scambiare o per vendere videogiochi (in provincia di Novara). Massima serietà. Alessandro Rimoldi tel. 0322/255556 (dalle ore 19,00 alle ore 21,00).

Vorrei CONTATTARE, in tutta Italia, possessori di Megadrive, Master System e/o Game Gear allo scopo di impostare una fanzine dedicata esclusivamente alle console Sega. Se pensate di essere in grado di scrivere recensioni, sapete l'inglese e avete una discreta esperienza come videogiocatori, spedite la recensione di un gioco che vi è (o che non vi è) particolarmente piaciuto a: Antonio Micciulli - strada Statale, 19/Bis, Palazzo Lucchetta - Cosenza, allegando un vostro profilo e il vostro indirizzo (completo di numero telefonico). Non esitate, potreste entrare a far parte della redazione!

Phoenix PC Club cerca CONTATTI in tutta Italia per scambio software di ogni genere. Assicurata tessera personalizzata ad ogni iscritto e nome in codice. Max serietà, annuncio sempre valido. Iarin Fabbri Via Luigi Campanini, 13 - 40066 Pieve di Cento (Bo) tel. 051/975373.

Hal ragazzi! C'è nessuno tra voi a cui piacerebbe far parte di un club per amighisti con lo scopo di scambiarsi idee, notizie, curiosità e programmi sul nostro computer? Benissimo! Scrivete per ottenere maggiori informazioni ad uno degli indirizzi sottostanti.

Stefano Picascia P.zza del Popolo, 2 - 80019 Qualiano (Na) tel. 081/8182489.

Girolamo Pirozzi Via M. Pirozzi, 22 - 80014 Giugliano (Na) tel. 081/8944726.

Ti piacciono i videogiochi? Hal una buona conoscenza dell'inglese? Telefona allo 02-33100413. K e Game Power cercano redattori e collaboratori.



C.T.O. COMPIE 10 ANNI



**Allo Stand C.T.O.
sbocciano le novità
e in REGALO per tutti
piovono fantastiche
Vaschette
Datalux**

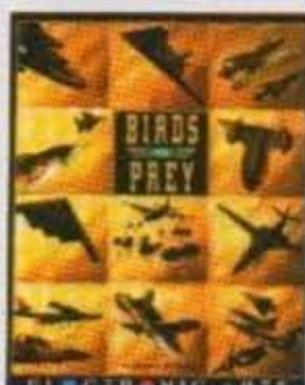


IL COMPUTER VI ASSEGNERA'
IL PRATICO PORTADISCHETTI
NEI VARI MODELLI DA 10 O DA 40 O DA 80.

Vi Aspettiamo

VENDITA PER CORRISPONDENTI

MS-DOS

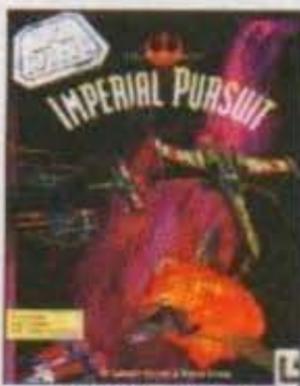


Birds of Prey

Titolo Lira

Simulazione/ Adventure

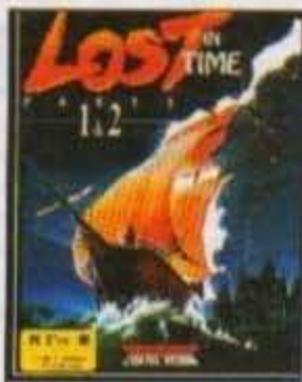
- A-Train99900
- A-Train cost.Set39900
- Aces of pacific.....99900
- Aces of Pacific Data 59900
- Air Commander.....89900
- Airbus A320.....99900
- Alone in the dark ...109900



Imperial Pursuit

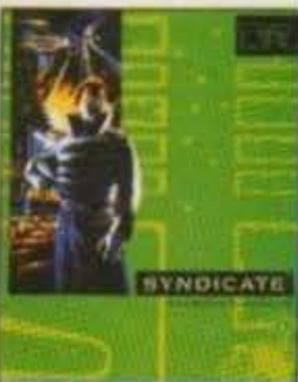
- Amazon.....119900
- Ancien. art of Sky ..129900
- Another World79900
- Ashes of Empire.....99900
- ATAC.....99900
- AV8B Harrier Ass.99900
- B17 Fling Fortress.....99900
- Battle chess 400.....99900
- Birds of prey109900
- Campaign.....89900
- Car & Driver89900
- Castless II89900
- Championship M.....59900
- Civilization.....99900
- Comanche Max O. 119900
- Comanche Data79900
- Cruise for a Corps..79900
- Dark Half89900
- Darklands.....129900
- Day of Tentacle.....119900
- Dominium.....109900
- Dragons L. 3.....99900
- Dune.....79900
- Dune II.....89900
- Dylan dog.....79900
- Dyna Blaster.....79900

- Elvira 2.....89900
- Empire.....69900
- Eye of Beholder II...69900
- Eye of beholder III.....
- F1 Grand Prix.....109900
- F117 Night.....89900
- F15 Strike eagle 3.109900
- Falcon 3109900
- Falcon 3 Data D.69900
- Fascination.....59900



Lost in Time

- Goblins 2.....79900
- Grand prix unl.79900
- Great naval battle...99900
- Gunship 2000.....89900
- Gunship 2000 data.89900
- Harpoon 1.2.1.....89900
- Harpoon data d.79900
- Harpoon battle s.3...49900
- Harpoon battle s.4...49900
- Harpoon scen.edit...49900
- Harrier jump jet109900
- Hook.....69900
- Inca109900
- Incredible machine 109900
- Indiana J. arcade79900



Syndicate

- Indiana J. Fat of A. 109900
- Jetfighter II data d. .69900
- KGB.....89900
- King's Quest V99900
- King's Quest VI119900
- Laura Bow II.....99900
- Legend of kyrandia.89900
- Legend of valour ...109900
- Loom69900
- Lord of rings II99900
- Maniac Mansion.....79900
- Mantis.....129900



Virtual Pilot



MACH 1



Top Star



Pc Fighter

- Mario is missing99900
- Might & Magic IV...119900
- Moonstone69900
- Monkey island89900
- Monkey island 2 ...109900
- Monkey island 3.....
- NFL.....69900
- Pacific islands79900
- Pacific wars119900
- Police quest109900
- Populous II.....99900
- Power monger89900
- Quest of Glory 3.....99900
- Red baron data d.79900
- Rex nebular.....119900
- Rome ad92.....89900
- Slide invernali.....79900
- Sherlock holmes...109900
- Shuttle.....99900
- Sim Ant.....89900
- Sim Life.....99900
- Spce Quest IV.....99900
- Space quest V.....119900
- Special Forces99900
- Star control II.....99900

- World tennis champ 79900
- Yeager air comb.....79900



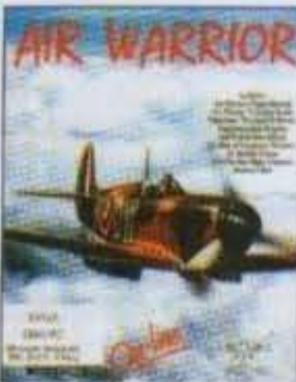
Strike Commander

Budget

- Carrier command ...24900
- Crazy cars II.....24900
- Go for gold24900
- Golden axe.....24900
- Knight force.....24900
- Indy last crusade...24900
- Italia 90.....24900
- Microprose Soccer ..24900
- Murder.....24900
- Out run24900
- Panza kick boxer...24900
- Pinball magic.....24900
- Pitfighter24900
- Rack'em24900
- RBI 224900
- Rick Dangerous 2...24900
- Savage24900
- Starglider 224900
- Streetfighter.....24900
- Super off road24900
- Wild street.....24900

Arcade/azione

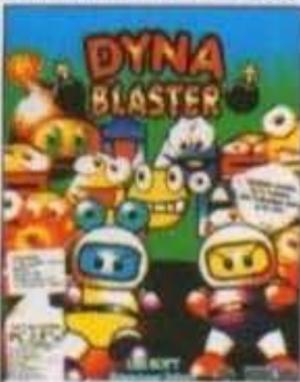
- 1st Chess tutor99900
- 3d World Boxing.....79900
- 3d World Tennis.....79900



Air Warrior II

- American tail89900
- Arma letale 3.....49900

- Catch 'em49900
- Cool Crock Twins....49900
- Cool World49900
- Cover Girl poker.....69900
- Crazy cars 369900
- Double dragon 3....49900
- Espana games 92 ...69900
- Euro Soccer49900
- European Champ 9279900
- Extasy69900
- Fire King.....99900
- Gazza II.....39900



Lost in Time

- Gods.....49900
- Home Alone 289900
- Humans59900
- Joe & Mac69900
- Jhon madden II109900
- JP Papin's goal bu. 89900
- Leeds United.....49900
- Lemmings 289900
- Legend of Myra.....59900
- NCAA Basket79900
- Nicky Boom.....79900
- Putt Putt89900
- Robocop 3.....79900
- Simpson.....49900

- Sleepwalker.....49900
- Space Crusade49900
- Street Fighter 269900
- Summer challenge ...79900



Lost in Time

- Super Cauldron.....49900
- Trivial Pursuit79900
- Trolls49900
- Winter Sport 9249900
- Wrestling WWF49900
- Manchester United..29900
- Pro tennis tour.....29900

OFFERTISSIME & GIOCHI MS-DOS

- Neuro Mancer19900
 - Top Gun9900
 - Star Fleet I14900
 - 688 Attack Sub19900
 - Chuck Yeager19900
 - Phm Pegasus14900
 - G.S. Bridge9900
 - Battle Chess19900
 - Empire14900
 - W.Tour Golf9900
- Offerta valida fino ad esaurimento merce

The Day Of Tentacle

Gli Edison sono tornati. Tentacolo viola l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo solo tu puoi fermarlo. Viaggia attraverso il tempo con tre eccentrici personaggi in questa avventura grafica veramente stravagante in stile cartone animato e con più di 100 stupendi effetti sonori.

L. 119.900

**** STREET FIGHTER II PC DISPONIBILE L. 79.900 ****



Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:



011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 -19:30 ORARIO CONTINUATO

AMIGA - SPEDIZIONI A DOMICILIO



Mega Star



Super Charger



Super Star



Analog Plus



Bat Handle



Sting-Ray

AMIGA

CONSEGNE 24/36 ORE

Servizio AIR



CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRAGO SU
RICHIESTA.

Trabio Lisa

Budget

- Boxing manager24900
- Bubble bobble24900
- Carrier command.....24900
- Crazy cars II24900
- Fimbo's Quest24900
- Gazza super socc.....24900
- Ghouls'n Ghosts24900
- Go for gold.....24900
- Golden axe.....24900
- J.k.Squash.....24900
- Knight Force.....24900
- Microprose soccer.....24900
- Murder.....24900
- Ninja Remix.....24900
- Out run Europa.....24900
- Panza Kick boxer24900

AMIGA CD 32

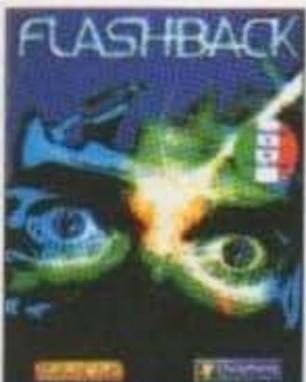
L.699.000
Disponibile.

Caratteristiche Tecniche:
Processore: Motorola 68EC020 14Mhz.
Memoria: 2Mb Ram 32 bit, 1Mb Rom
Uscite: RF/Ammona, Videocomp., SPTS, 2 Uscite Stereo
Porte: 2 Joypad, Espansione MPEG FMV, Tastiera, Culla.

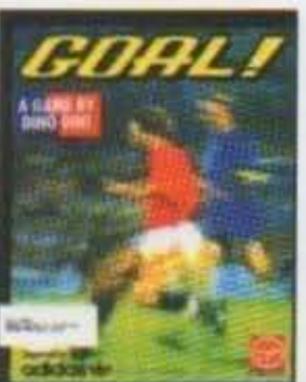
- The aquatic game..59900
- Trodders49900
- Trolls.....49900
- Universal monsters..39900
- Waxworks.....89900
- Winter Sport 9249900
- Wizkid.....39900
- Wrestling WWI II.....49900
- Zool49900
- Zool A120059900

Simulazione

- Advantage tennis.....69900
- Air land e sea79900
- Airbus A320.....99900
- Alcatraz59900
- Ashes of empire99900
- A-Train.....99900
- AV8B Harrier Ass.89900
- B17 Fling fortress ...109900



FlashBack



Goal

- Prince of persia24900
- Pro tennis tour.....24900
- Rainbow island24900
- RBI 224900
- Rick dangerous 224900
- Robocop 224900
- RVF Honda.....24900
- S.Monaco GP.....24900
- Savage24900
- Strider 2.....24900
- Terminator 2.....24900
- Turrican II.....24900

Arcade/Azione

- 3d World boxing69900
- 3d World Soccer.....69900
- 3d World Tennis69900
- Addams family.....39900

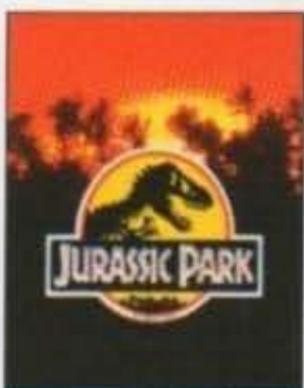
- Body blows69900
- California Games II.....39900
- Cattivik.....49900
- Chaos engine.....59900
- Cool World.....49900
- Dribbling49900
- Euro football C.....49900
- Euro Soccer.....49900

- Nigel mansel.....59900
- Nigel mansel A1200 69900
- No second prize59900
- Parasol stars39900
- Piracy69900
- Reteel!.....39900



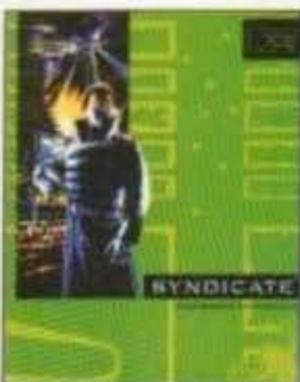
The Lost Vikings

- Extasy.....59900
- Fire & Ice49900
- Fire Force.....49900
- Humans.....59900
- Joe & mac.....49900
- Liverpool.....49900
- Leeds united.....49900
- Lemmings 2.....69900
- Lion Heart.....59900
- Lords of time.....49900
- Nicky boom.....69900



Jurassic Park

- Robocop 3.....59900
- Road rash.....59900
- Roger rabbit.....69900
- Sensible Soc.r 92/9369900
- Simpsons.....39900
- Sleepwalker.....39900
- Sleepwalker A1200 49900
- Smash49900
- Street Fighter II.....59900
- Striker.....59900
- Super frog.....79900
- Titus the fox.....49900



Syndicate

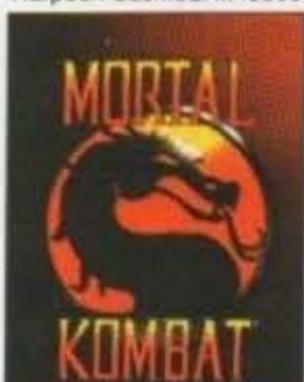


Walker

- Battle of brittain69900
- Bill's tomato game ...59900
- Birds of prey69900
- Black cript.....79900
- Campaign.....79900
- Castles69900
- Centurion.....59900
- Chaos engine.....59900
- Civilization89900
- Cruise for a corpse .59900
- Dylan dog69900
- Dark queen.....89900
- Dyna blaster69900
- Dragons lair III89900
- Dune.....69900
- Elvira 279900
- Fascination59900

- Goblins49900
- Goblins 269900
- Grand Prix99900
- Gunship 200059900
- Harpoon 1.2.1.....79900
- Harpoon batt. set 3 .49900
- Harpoon batt set 4...49900
- Harpoon Scen.ed ...49900

- Kid gloves II59900
- Legend of Kyrandia .89900
- Legend of Valur109900
- Loom69900
- Lotus III.....59900
- Lords of ring59900
- Lure of temples69900
- Monkey island69900
- Monkey island 2109900
- Monkey island 369900
- Pool69900
- Populous II79900
- Populous world ed .49900
- Power monger69900
- Power monger data 49900
- Sfide invernali.....79900
- Sim earth.....89900
- Steel Empire.....69900
- Stratego.....59900
- Supertetris79900
- Sword of twilight49900
- Tex willer69900
- The bards tale 379900
- The Carl Lewis69900
- The manager79900
- Tracon II69900
- Ween79900



Mortal kombat

- Hook.....59900
- Indiana J. arcade.....59900
- Indiana J fate of a. 109900
- Int.sport challenge...59900
- KGB79900
- King Quest V99900

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo
elencare tutti i titoli disponibili.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:



011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24



Servizio di vendita per Corrispondenza

PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

TORNADO

SEI AL COMANDO DI UNA SQUADRIGLIA COMPOSTA DA 6 TORNADO, AEREI CHE COMBINANO VELOCITÀ E POTENZA DI FUOCO STRAORDINARIE. LANCIATI IN MISSIONI SOLITARIE O DI SQUADRA E SCOPRI QUANTO DI MEGLIO PUÒ OFFERTI TORNADO, LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI VOLO DEL MOMENTO:

- PROGETTATO IN COLLABORAZIONE CON LA RAF E LA BRITISH AEROSPACE.
- POSSIBILITÀ DI ALLENARSI CON IL "SIMULATORE A TERRA."
- PAESAGGI DETTAGLIATI.
- REALISMO INEGUAGLIABILE.
- OPPORTUNITÀ DI EFFETTUARE VOLI NOTTURNI E IN CONDIZIONI DI SCARSA VISIBILITÀ.
- SFIDE "TESTA A TESTA" CONTRO UN AMICO.



IMMAGINA IL BRIVIDO...
... ORA PROVALO!

AMIGA
PC

RICHIESTE: 1 Mb, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE, JOYSTICK.
SCHEDE GRAFICHE: VGA.
SUPPORTA: SOUNDBLASTER,
ADLIB, ROLAND SOUND CARDS.

NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUTORI UFFICIALI

D
Digital Integration

deogames
AMIGA PC

speciale
videogame
del mese

PERGIOCO

Vingames

in arrivo



CD ROM

- COATES
- DAY OF TENTACLE ITALIANO
- EMPIRE DELUXE
- FINE ART
- KLOTSKY
- MARIO IS MISSING
- MAD DOG MC CREE
- NAPOLEONICS
- OFFICERS BOOKCASE
- PENTOMINO
- PUBLIC ARTS
- RETURN OF THE PHANTOM
- SPACE APOLLO
- SUPER GAMES FOR DOS
- SUPER GAMES VOL.2
- TERRORIST GROUP
- USA WARS WWII
- VICTOR VECTOR 1

PC

- ACES OVER EUROPE
- AFRICAN TRAIL SIMULATION
- B WING (esp. X WING)
- BODY BLOWS
- DARKSIDE
- DRACULA
- FLIGHT SIMULATOR 5
- GOAL
- HUMANS INSULT TO INJURY
- KING'S QUEST VI ITALIANO
- LINKS 386 MAUNA KEA
- MIND CASTLE
- PATRIOT ITALIANO
- PRIVATEER
- SHADOW CASTLE
- SILVER SEED (esp. Ultima)
- SIM CITY CLASSIC
- TOM LANDRY FOOTBALL
- V VICTORY IV
- WARLORDS II
- WING COMMANDER ACADEMY

AMIGA

- COMBAT AIR PATROL
- DRACULA
- HIRED GUNS

MACINTOSH

- CAESAR PALACE
- CARRIERS AT WAR
- OMAR SHARIF
- PATHWAY TO DARKNESS
- SIM CITY CLASSIC

consol
e
miniature
...
tutti
i
giochi

CD ROM

CD ROM PC

B17 FLYING F. & SILENT SERVICE	99900
BATTLE CHESS	99900
BETWEEN HEAVEN AND HELL II	79900
BLUE FORCE	109900
CARMEN SANDIEGO DE LUXE	99900
CAUTIOUS CONDOR	89900
CD GAME PACK II	99900
CONAN THE CIMMERIAN	99900
CRYSTALIA	149900
CYBERNETIC RANGER	79900
DAY OF THE TENTACLE	109900
DUNE	169900
EYE OF THE BEHOLDER III	69900
GAMES 1993	49900
GUNSHIP 2000	99900
INCA	149900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JUST GAMES! JOYSOFT	29900
JUTLAND	139900
KING'S QUEST V	79900
KING'S QUEST VI	69900
LOOM	69900
LORD OF THE RINGS	139900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	59900
ROTOR	99900
SECRET OF MONKEY ISLAND	59900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99900
SHAREWARE 2 THE MAXX	39900
SHAREWARE APRIL 1993 Vol. 1	49900
SHAREWARE AVALANCHE	79900
SHAREWARE HEAVEN	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.I	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.II	149900
SHERLOCK HOLMES VOL.III	149900
THE 7th GUEST	139900
THE DAGGER OF AMON RA	109900
ULTIMA I-VI	79900
ULTIMA UNDERWORLD I & II	169900
UP ALL NIGHT	79900

curiosità varie

ADA	49900
ADVENTURES	79900
AMERICAN HISTORY Vol. 1	109900
BEST OF STOCK VIDEO	219900
DARWIN	149900
ELECTRICITY & MAGNETISM	79900
FAMOUS FACES	169900
FRACTAL ECSTASY	79900
FULL BLOOM	69900
GIF IT NEWS	49900
GROOVES	249900
KGB-CIA WORLD FACTBOOK	79900
LAN MASTER	69900
MARS EXPLORER	99900
MEGA CLIP	39900
NATURAL WONDERS VOL.2	129900
OCEAN LIFE Western Pacific	69900
PANORAMIX CD	239900
PC GRAPHICS ANIMATION FESTIVAL	49900
POWER TOOLS	109900
PROJECT GUTENBERG	49900
QUICKTOONS	89900
SPACE IN MOTION	169900
SPACE TIME AND ART	169900
SPORTS IN MOTION	169900
THE ANIMALS!	49900
TIME ALMANAC 1992	229900
TROPICAL RAINFOREST	69900
U.S. PRESIDENT	79900
VIDEOS FOR WINDOWS	69900
WORLD ATLAS	99900

CD ROM Macintosh

BEAUTY AND THE BEAST	109900
HELL CAB	189900
HOW COMPUTERS WORK	139900
IRON HELIX	169900
QUICK TIME: THE CD 1993	79900
SPACESHIP WARLOCK	159900
WHO KILLED SAM RUPERT	79900

B
O
A
R
D
G
A
M
E
S
e
R
o
i
e
g
a
m
e
s

Vingames



CABINA PILOTA PC

I prezzi possono variare

AUTO	
GRAND PRIX	109900
CARRI ARMATI	
M1 TANK PLATOON	39900
COMPILATION	
COMBAT CLASSICS	89900
FANTASCIENZA	
ARMOUR GEDDON	79900
BATTLETECH POWERHITS	79900
EPIC	79900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129900
STARGLIDER 2	24900
X WING	119900
X WING IMPERIAL PURSUIT	79900
XENOBOTS	79900
VOLO BELLICO	
AIR COMMANDER	89900
AIR WARRIOR II	99900
ACES OF THE PACIFIC	99900
ACES OF THE PACIFIC WWII:1948	69900
AIR COMBAT Chuk Yeager's	79900
AV-8B HARRIER ASSAULT	99900
B17 FLYING FORTRESS	99900
BIRDS OF PREY	109900
DOG FIGHT	139900
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	89900
F-15 STRIKE EAGLE III	109900
F-19 STEALTH FIGHTER	49900
FALCON 3.0	109900
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	89900
FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.	89900
HARRIER JUMP JET	109900
JETFIGHTER II	89900
JETFIGHTER II MISSION DISK	69900
MIG-29M SUPERFULCRUM	79900
REACH FOR THE SKIES	99900
RED BARON	99900
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99900
STRIKE COMMANDER	119900
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	89900
TORNADO	99900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119900
COMANCHE MISSION DISK 1	79900
GUNSHIP 2000	89900
GUNSHIP 2000 SCENARIO	69900
VOLO CIVILE	
A320 AIRBUS	99900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT	99900
ATP HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY ADV.	49900
ATP SCENERY COLLECT. CALIFORNIA	99900
ATP SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN	99900
ATP SCENERY DISK 12	49900
ATP SCENERY DISK 7	49900
ATP SCENERY DISK 9	49900
ATP SCENERY DISK WESTERN EUROPEAN	49900
ATP SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT UPD.	49900
ATP USA EAST	119900
ATP/FS AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY	79900
ATP/FS AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER	89900
ATP/FS ATP SCENERY DISK ITALY	119900
ATP/FS INSTRUMENT PILOT SCEN. WEST	159900
STUNT ISLAND	129900

negozio

negozio

vendita telefonica



MILANO via San Prospero 1



ROMA via Degli Scipioni 109



MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è
COMPENDIO
GIOCHI NEWS
in omaggio da
PERGIOCO
e bollettino
settimanale
console

SPECIALE

BERLINO

1993

OLTRE IL MURO DELL'ELETTRONICA

“A Berlino che giorno è...” cantava un ispirato Renato Abate, in arte Garbo, nel lontano '81, quando ancora la vecchia capitale dell'impero germanico era divisa da quel muro-vergogna che scatenava le fantasie di cantanti, poeti e, soprattutto, scrittori, che ambientavano le loro storie di spionaggio in questa fredda città continentale, con scambi di ostaggi in piovosi pomeriggi al Checkpoint Charlie.



Cosa è rimasto di tanta poetica e inquietante atmosfera nell'attuale Berlino? Ben poco. Il muro è stato completamente rimosso; sia fisicamente, nella sua struttura, che nel ricordo collettivo. Non esistono cartelli, indicazioni, segnalazioni su cartine o altro che indichino cosa fino a poco meno di 4 anni fa stava di qua o di là dal muro. Conseguenza di ciò: le storie di spionaggio attualmente sarebbero più credibili se ambientate a Crescenzago o a Gallipoli. Niente di nuovo invece per quanto riguarda il clima. È il 27 di agosto e fa il freddo che farebbe a Milano in pieno novembre o a Roma a fine gennaio, per intenderci. Ma che motivo ha un redattore di K di andare a Berlino a fine agosto? Semplice. In questo periodo dell'anno nella capitale tedesca si svolge la più grande fiera europea di elettronica di consumo, alla quale K non ha voluto mancare. Il clima che si respira nei padiglioni di questa smisurata esposizione (almeno 5 volte più grande della milanese SMAU), al di là dell'acre odore di würstel e crauti, è quello della sagra paesana. Gli stand che contano presentano spettacoli e spettacolini vari con tanto di clown e saltimbanchi.

un vero e proprio studio televisivo con palco per spettacoli comici e musicali. Di tutt'altro calibro il mega stand Philips. Il colosso olandese ha puntato sulla "Electronic Art". Niente spettacolini di bassa magia o altro, ma 6 artisti contemporanei assoldati perché realizzassero delle sculture moderne utilizzando come "mattoni" per le loro opere televisori, monitor ed affini. Il risultato è stato senza dubbio eccellente, specialmente in due casi: Turtle della coreana Nam June Paik (una gigantesca tartaruga di televisori che assumono a tempi determinati colori diversi) e Liquid Time dell'emiliano Fabrizio Plessi (un mulino ad acqua di dimensioni reali - più di 7 metri di altezza - con una serie di televisori incastonati nella ruota che trasmettono immagini di acqua che scorre). Al di là di questa cornice artistica la Philips - definitivamente ritiratasi dal mercato dei PC - ha presentato in pompa magna il nuovo e tanto annunciato CD-I Full Motion Video. Grazie al FMV il CD-I acquisisce nuove potenzialità, che rendono possibili tutta una nuova serie di applicazioni, quali per esempio la lettura dei video CD. E a questo proposito la Philips ha immediatamente annunciato un accordo con la casa di distribuzione CIC-Video che porterà allo sviluppo di un gran numero di titoli già disponibili per il mercato dell'home video, su



Dall'alto in basso: il CD-I portatile Philips, il nostro inviato alle prese con un telecomando CD-I un po' "cresciutello" e il portentoso Newton.

13
OTTOBRE 1993

video CD. I primi a essere convertiti saranno *Caccia ad Ottobre Rosso*, *Top Gun*, *Proposta Indecente*, *Una pallottola spuntata 2 1/2* e *Giochi di potere*. Non mancheranno anche le realizzazioni di video musicali: i primi artisti coinvolti sono stati, grazie a un accordo con la casa discografica Polygram, Sting, gli INXS, i Bon Jovi e Andrew Lloyd Webber. Per tenere costantemente aggiornati tutti gli utenti CD-I sulla commercializzazione di nuovi titoli per la piattaforma, alla Philips hanno deciso di realizzare un periodico, che si intitolerà CD-I Magazine e che verrà tirato in 7 milioni di copie e distribuito in tutta Europa in 12 differenti lingue. Per concludere con lo stand Philips non poteva mancare un "giro" sul nuovissimo CD-I portatile. L'impressione che ha destato è ottima: lo schermo LCD è molto nitido e può esse-

re visto senza problemi anche da angolature solitamente improponibili per uno schermo a cristalli liquidi.

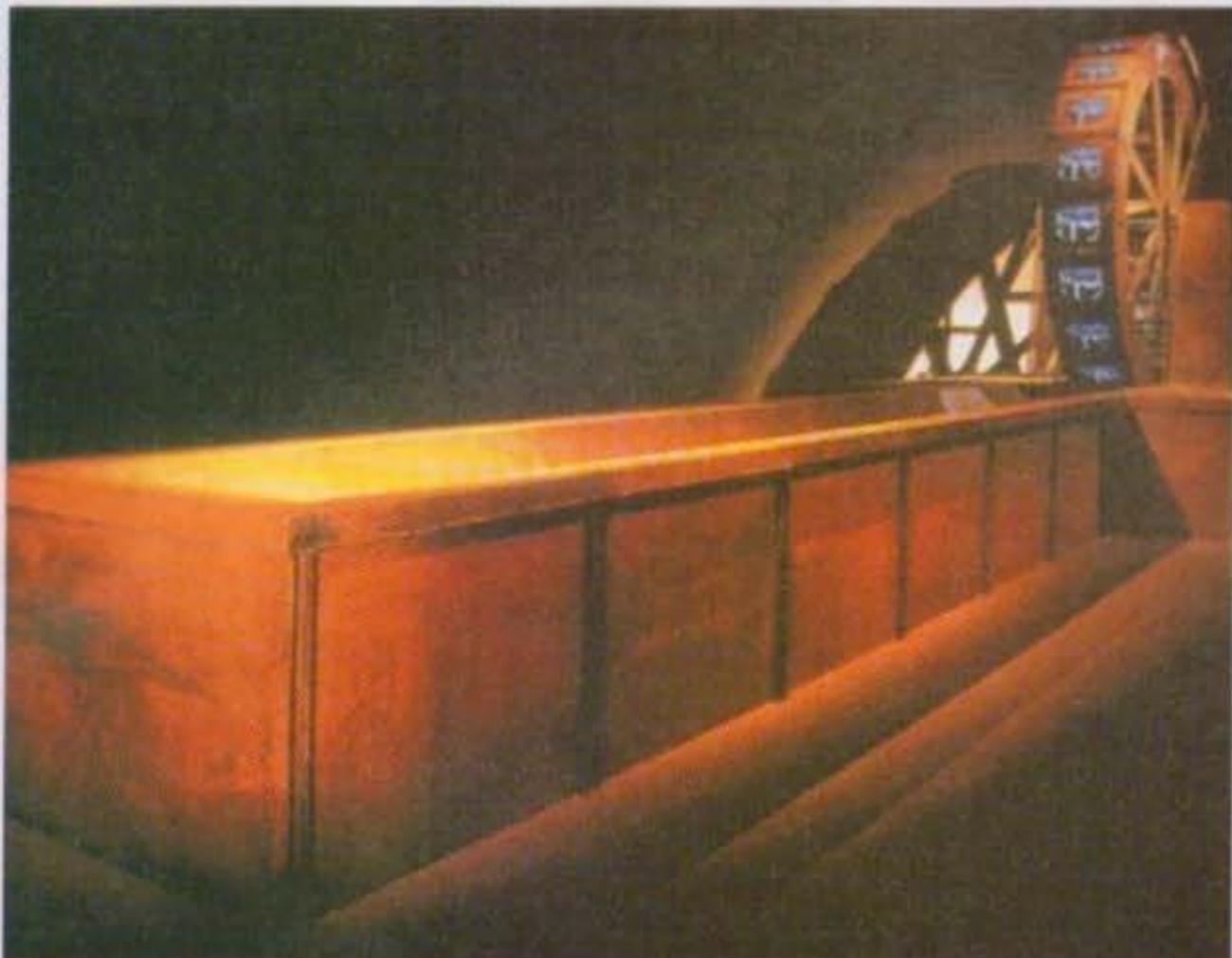
Lo stand Philips non è comunque l'unico ad essersi guadagnato la nostra attenzione. A non molta distanza dal colossale impianto dedicato ai prodotti della ditta di Eindhoven faceva bella mostra di sé un piccolo, coloratissimo e affollatissimo stand. Era lo spazio Apple, nel quale veniva finalmente presentato il tanto annunciato e atteso Newton. Per vederlo all'opera naturalmente è stato necessario farsi largo a colpi di gomito, ma la nostra pazienza e caparbieta sono state enormemente ripagate. Ora che lo abbiamo visto e provato possiamo dirlo a gran voce: Newton è un vero gioiello. È difficile dare una definizione di Newton. Non è un computer, non è un fax, non è un organizer: il proble-

ma è che inscatolarlo in una di queste categorie sarebbe limitativo. In parte è tutte queste cose, ma specificamente non è nessuna. Si tratta di una vera e propria rivoluzione, però... c'è un problema. Non è prevista la realizzazione della versione italiana di Newton e nemmeno la commercializzazione di quella cosiddetta "internazionale" ovvero in inglese. Calmi, calmi, non strappatevi le vesti e leggete fino in fondo. Andiamo per gradi. Abbiamo detto che non è prevista la realizzazione di una versione italiana. Questo dato va però interpretato. La Apple ha annunciato solo 5 versioni del suo Newton: quella nord americana, che è quella che abbiamo visto noi a Berlino ed è già in commercio negli States, quella inglese-internazionale, quella giapponese, quella tedesca e quella francese. Entro i primi mesi del '94 queste macchine saranno in circolazione, quello che succederà dopo alla Apple non è ancora stato deciso. Tanta cautela è giustificata da un'esposizione economica per il progetto Newton che è già stata notevole per Apple, che quindi vorrà rientrare di parte delle spese sostenute prima di imbarcarsi in nuove conversioni, che per un apparecchio a riconoscimento di scrittura sono lunghe e costose. Inoltre la versione internazionale non verrà commercializzata in Italia se non per ditte che ne facciano richiesta. Questo - sostengono alla Apple Italia - è per evitare malintesi con i clienti italiani, che potrebbero comprare Newton internazionale e trovarsi in mano un oggetto con il quale, a causa della differenza di linguaggio, è difficile interagire. Per tutti gli appassionati e per quelli che vogliono fare schiattare d'invidia i propri amici non resta che aspettare l'uscita di Newton versione italiana, oppure fare un viaggio negli States e comprarne uno là. Il tutto a proprio rischio e pericolo: Apple Italia non dà garanzie sui Newton comprati all'estero...

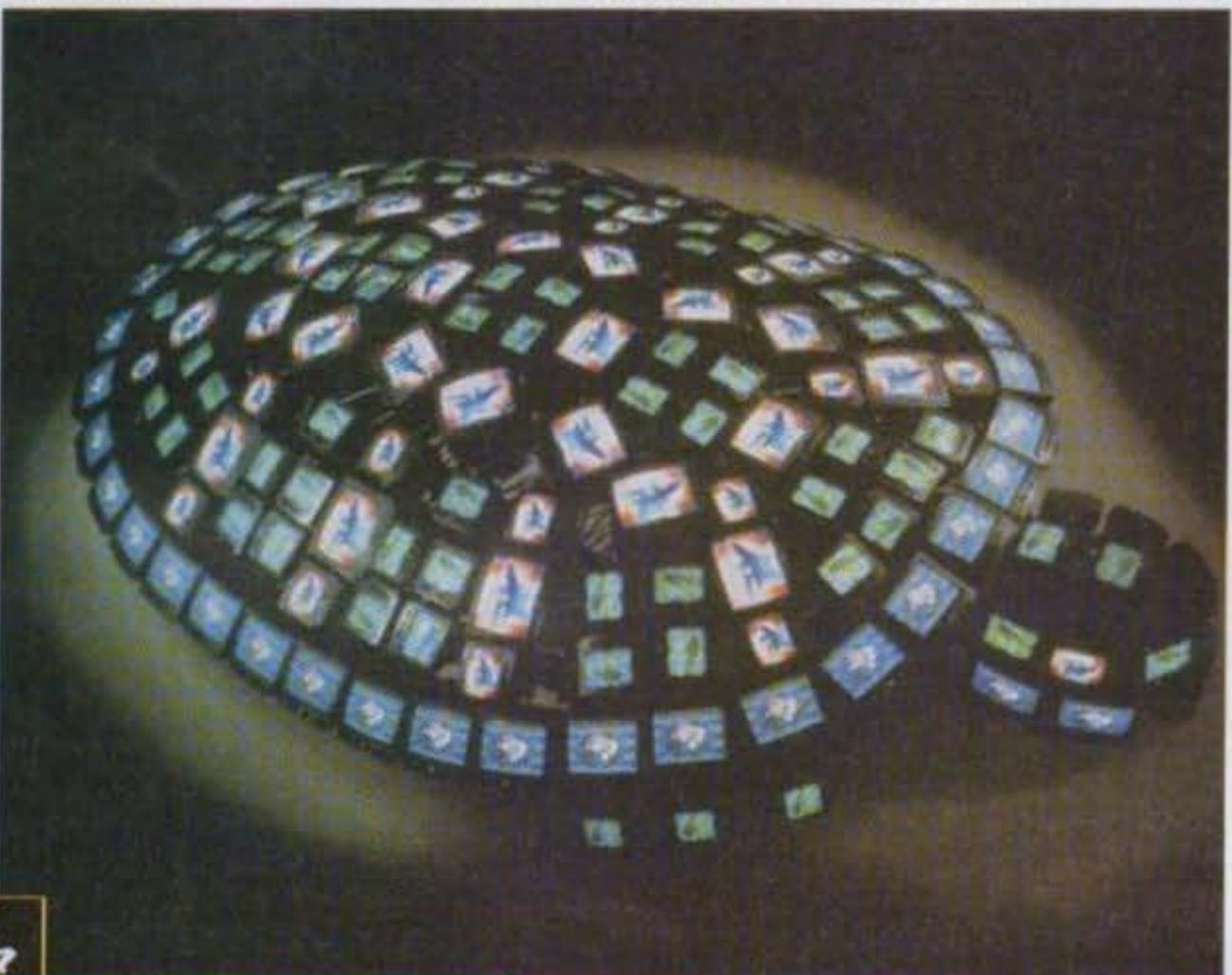
Un'altra "bomba" l'aveva in serbo Nintendo, anche se, inspiegabilmente, non ne faceva alcuna pubblicità. La notizia è di quelle da ribaltare tutti gli appassionati di videogiochi. La grande N ha raggiunto un accordo con Silicon Graphics, azienda leader nel settore dei computer grafici, per la realizzazione di una console a 64 bit. Questa dovrebbe essere definitivamente pronta per il mercato home-video già nel 1995. La macchina, grazie all'impiego del sistema MIPS potrà gestire spettacolari animazioni, fino a oggi possibili solo al cinema. Vedremo figure che cambiano radicalmente fisionomia in pochissimi secondi, Androidi che si trasformano in metallo liquido (avete presente *Terminator 2*?), persone che attraversano muri o dinosauri che sembrano vivi (avete già visto *Jurassic Park*?). Insomma un vero e proprio nuovo concetto di videogioco... Bisognerà comunque avere ancora un po' di pazienza.

Per quanto riguarda il resto a Berlino teneva banco la lotta Philips-Sony, che si fronteggiavano a colpi di DCC e Mini Disk. Il business è grosso, e la lotta si prevede dura. Valutare pro e contro dei due sistemi sarebbe lungo, e il mio spazio si è già concluso.

Chissà che in futuro non se ne possa parlare sulle pagine di K...



L'opera *Liquid Time* dell'emiliano Fabrizio Plessi, uno degli oggetti di "elettronica art" presenti allo stand Philips.



visori composta dall'artista coreano Nam June Paik.

STARWING

*Vola alla super velocità del chip FX,
combatti tra prospettive
tridimensionali mai viste prima.*

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA



SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVARE IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTARAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!



SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE



IL NUMERO UNO NEL MONDO

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

BIT GENERATION SUPER NINTE



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la

SERIE A-FANTACALCIO

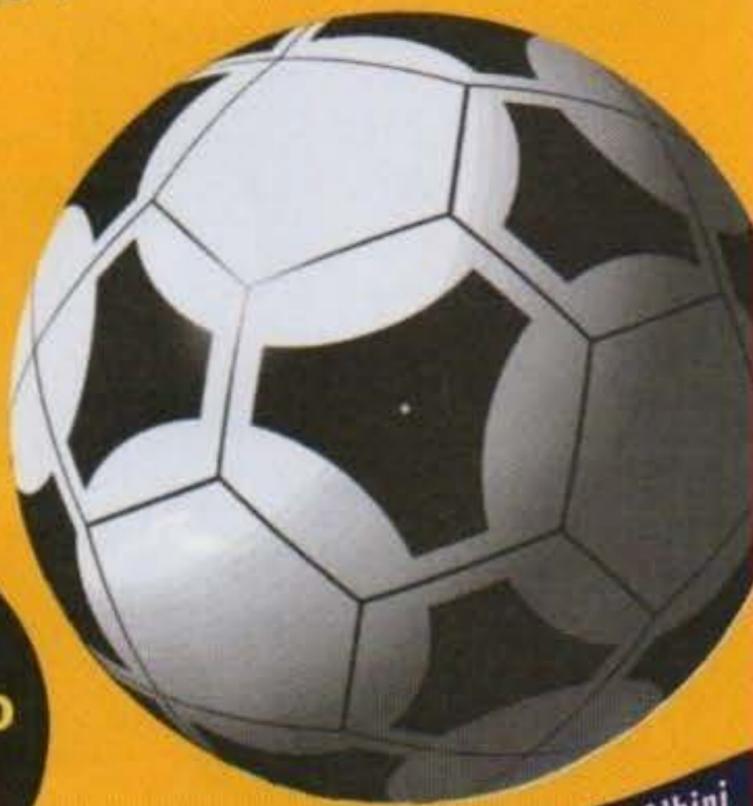
Il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione '93/94

**A SETTEMBRE
LE LIBRERIE
E I NEGOZI**

**SPECIALIZZATI
DOVE POTRETE
TROVARE SERIE A**

SERIE A

**Fantacalcio:
il gioco più bello del mondo,
dopo il calcio**



EDIZIONE CAMPIONATO 1993/94

**NUOVO
REGISTRO
ELETTRONICO
A FINESTRE**

per informazioni:
Studio Vit
tel. 02/33100413

**OPPURE POTRETE RICEVERLO
DIRETTAMENTE
A CASA**

A cura di Riccardo Albini
edizioni Studio Vit

compilare,
ritagliare e spedire a
Studio Vit

via Aosta, 2 - 20155 Milano

Desidero ricevere n. libro SERIE A '93/94 a L. 25.000
cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Desidero ricevere n. Registro Elettronico SERIE A '93/94
a L. 35.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Nome

Cognome

Via

Cap. Città

SISTEMA DI PAGAMENTO

pagherò in contanti
alla consegna + costo
dei diritti di contrassegno
 pago subito e allego in
busta chiusa

assegno bancario
o circolare intestato a
StudioVit

ricevuta originale di
versamento su c/c
postale n. 17200205
intestato a Studio Vit

PIEMONTE

Libreria Zanaboni - corso
Vittorio Emanuele, 41 - Torino
- tel.011/6505516

Libreria Feltrinelli - piazza
Castello, 9 - Torino -
tel.011/541627

Libreria Rizzoli - via S. Teresa,
2/b - Torino - tel.011/542060

Libreria del Salone - via
Roma, 80 - Torino - tel.534914

LOMBARDIA

Pergiooco - via San Prospero, 1 -
Milano - tel.02/867811

Libreria Rizzoli - Galleria Vittorio
Emanuele, 79 - Milano -
tel.02/8052277

Libreria dello Sport - via
Carducci, 9 - Milano -
tel.02/8055355

Libreria Cavour - p.za Cavour, 1
- Milano - tel.02/6594644

Libreria Feltrinelli - corso
Buenos Aires, 20 - Milano -
tel.02/29531790

Stratelibri - via Pissello, 4 -
Milano - tel.02/29510317

Messaggerie Solferino - via
Solferino, 22 - Milano -
tel.02/6599075

Messaggerie Paravia - corso
Matteotti, 3 - Milano -
tel.02/76021563

Giochi dei Grandi - via Santa
Tecla, 8 - Milano -
tel.02/72022667

TRIVENETO

Libreria Feltrinelli - via S.
Francesco, 7 - Padova -
tel.049/8754630

Giochi dei Grandi - via
Cantore, 16/b - Verona -
tel.045/8000319

EMILIA - ROMAGNA

Orsa Maggiore - piazza
Matteotti, 20 - Modena -
tel.059/211200

Libreria Feltrinelli - via della
Repubblica, 2 - Parma -
tel.0521/237492

Libreria Feltrinelli - piazza
Ravegnana, 1 - Bologna -
tel.051/266891

Messaggerie Cappelli - via
Farini, 6 - Bologna -
tel.051/267645

Libreria RCS Rizzoli Libri - via
dei Mille, 12 - Bologna -
tel.051/240302

LIGURIA

Centro Giochi Educativi -
corso Buenos Aires, 3/b -
Genova - tel.010/592691

Libreria Feltrinelli - via XX
Settembre, 231/233 - Genova -
tel.010/540830

Libreria G.B. Moneta - via P.
Boselli, 8/rosso - Savona -
tel.019/810185

TOSCANA

Stratagemma - via Giusti, 15
a/b - Firenze -
tel.055/2477655

Libreria Feltrinelli - via Banchi
di Sopra, 64/66 - Siena -
tel.0577/44009

Libreria Feltrinelli - via dei
Cerretani, 30 - Firenze -
tel.055/2382652

Messaggerie Bassi - via di
Città, 6/8 - Siena -
tel.0577/280051

Libreria della Versiglia - via C.
Battisti, 70 - Viareggio (Lu) -
tel.0584/31654

Libreria Feltrinelli - corso
Italia, 117 - Pisa -
tel.050/24118

UMBRIA

Brama - via R. D'Andreotto,
3/a - Perugia -
tel.075/5002971

LAZIO

Roma Giochi - via degli
Scipioni, 109/111 - Roma -
tel.06/3720129

Strategia & Tattica - via del
Colosseo, 5 - Roma -
tel.06/6787761

Libreria Feltrinelli - via V. E.
Orlando, 84/86 - Roma - tel.
06/484430

Libreria Feltrinelli - largo Torre
Argentina, 5/a - Roma -
tel.06/6893122

Messaggerie Paravia - piazza
del S. S. Apostoli, 59/65 -
Roma - tel.06/6784356

Messaggerie Modernissima -
via della Mercede, 43/45 -
Roma - tel.06/6794930

Libreria Feltrinelli - via del
Babbuino, 39/40 - Roma -
tel.06/6797058

Libreria Rizzoli - largo Ghigi
Galleria Colonna - Roma -
tel.06/6496641

CAMPANIA

Gioco e Strategia - salita
Arenella, 22/d - Napoli -
tel.081/5789319

Libreria Feltrinelli - via T.
d'Aquino, 70 - Napoli -
tel.081/5521436

Libreria Feltrinelli - piazza
Barracano, 3/5 - Salerno -
tel.089/253631

PUGLIA

Libreria Feltrinelli - via Dante,
91/95 - Bari - tel.080/5219677

SICILIA

LE MANS Carzan - via G.
Leopardi, 65 - Palermo -
tel.091/6257922

Libreria Feltrinelli - via
Maqueda, 459 - Palermo -
tel.091/587785

LA TUA
SOLE

<http://www.oldgamesitalia.net/>

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME POWER

21

Anno II n. 10 GAME POWER Ottobre 1993 Lire 5000



ZELDA SU GAME BOY

UN CAPOLAVORO DA 4MBIT

SUPER MARIO ALL STARS

PRENDI QUATTRO
PAGHI UNO

LONDRA
LE PRIME NOVITÀ DELL'ECTS

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

UN PICCOLO GRANDE TOPO
SFRECCIA SU MEGA DRIVE

SILPHEED

LA RIVINCITA
DEL MEGA CD

HELP!
STARWING snes
FLASHBACK md

- JUNGLE STRIKE • MORTAL KOMBAT • TIME GAL • SUPER TURRICAN • STRIKER
- JURASSIC PARK • SHINOBI 2 • RAGING FIGHTER • SUPER FORMATION SOCCER
- CONGO'S CAPER • BLASTER MASTER • ECCO THE DOLPHIN • BEST OF THE BEST
- TITUS THE FOX • ROBIN HOOD • STREETS OF RAGE 2 • TUMBLEPOP • CHAKAN • BABY T REX

E IN EDICOLA IL NUMERO DI OTTOBRE

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>



A cura di Andrea Minini

EVENTS

ACCOLADE

La società di Londra annuncia l'uscita di due conversioni per CD-ROM di altrettanti titoli della consociata Tsunami. Si tratta di *Blue Force*, il poliziesco dell'ex-Sierra Jim Walls, e di *Protostar* un'avventura/simulatore di astronave che ricorda nella struttura *Elite*. La Legend ha intanto realizzato il seguito dell'ottimo *Gateway*, l'avventura grafico-testuale tratta dai romanzi di Fredrick Pohl. *Gateway II: Homeworld* è quanto di più vicino possiate trovare ai vecchi giochi Infocom. La trama condurrà il giocatore dalla S.Francisco del XXII secolo alla capitale di un impero alieno nel cuore di un buco nero. Sempre dalla Legend viene *Companions of Xant*, basato sul best-seller fantasy di Piers Anthony *Demons Don't Dream*. Tutti questi titoli sono per PC.

Unnecessary Roughness (un titolo che potremmo tradurre con "Violenza non Necessaria") è il gioco di Calcio Americano sviluppato in collaborazione con la NFLPA. Il programma è un'evoluzione del famoso *Mike Ditka* che spopolò qualche anno fa su MegaDrive e PC. La grafica sarà in VGA e S-VGA, mentre i giocatori saranno

Due volte all'anno a Londra si tiene una fiera che sarebbe il sogno di qualsiasi videogiocatore e questa volta è stata ancora più spettacolare! Tutte le novità in queste dieci pagine al fulmicotone.

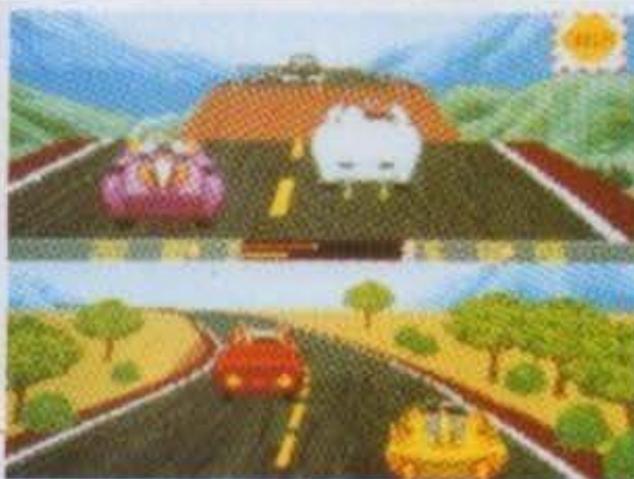


GREMLIN

Il titolo più atteso della casa di Zool è senza dubbio *Liti Devil* - atteso da almeno due anni, infatti (potete andare a rileggere la "preview" di K). È un'avventura grafica/arcade che vi vede nei panni di un simpatico e sfortunato diavolello alla Geppo (lo conoscete?). La vostra missione è di recuperare un misterioso trancio di pizza... un'impresa dalla quale nessun diavolello è mai tornato! Quest'inverno per PC. L'altro titolo di punta, *Zool 2*, rappresenta la formica più veloce del mondo, questa volta accompagnata da Zoaz, una seducente formichina compagna del nostro eroe, e da Zoon, un cane a due teste. Nove immensi livelli attendono chi pensava che la

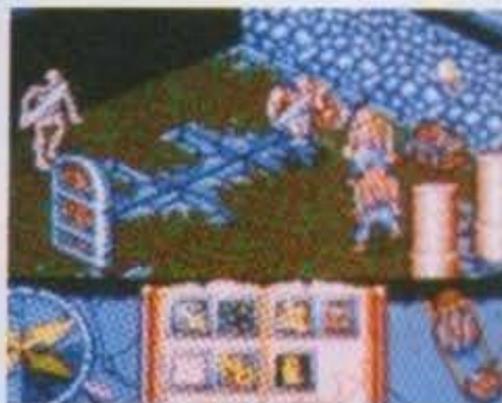


di recuperare un misterioso trancio di pizza... un'impresa dalla quale nessun diavolello è mai tornato! Quest'inverno per PC. L'altro titolo di punta, *Zool 2*, rappresenta la formica più veloce del mondo, questa volta accompagnata da Zoaz, una seducente formichina compagna del nostro eroe, e da Zoon, un cane a due teste. Nove immensi livelli attendono chi pensava che la



realizzazione di una serie di giochi di basket per varie piattaforme. Maggiori notizie in futuro.

Speed Racer - The Challenge of Racer X è la conversione su computer di una famosa serie a cartoni animati americana. È un gioco di corse, ma è anche un po' gioco di ruolo e un po' avventura grafica. Tutti i personaggi del cartone animato sono stati resi con la loro personalità. A primavera per PC.



prima puntata fosse troppo breve, insieme a un'intero parco di nuove masse. È prevista, oltre alla versione Amiga, una versione dedicata per A1200. Nel frattempo l'originale *Zool* è stato convertito per Amiga CD³². Tutti questi titoli saranno disponibili per novembre.

Altri titoli in linea di produzione includono *Premier Manager 2*, *R240* (che non tradisce la regola del "2", essendo il seguito di *Utopia*), *Heroquest* -indovinate un po'- 2, e il fantascientifico *Disposable Hero*.



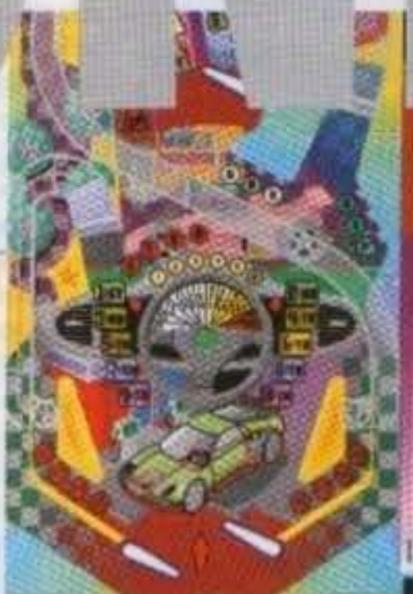
ACCOLADE

GREMLIN

LONDRA

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Poche notizie dagli specialisti in videoflipper. *Ninjaball Fantasica* verrà convertito per Amiga CD³², e gli autori promettono che le potenzialità della macchina saranno sfruttate in modo inaudito. Da quello che abbiamo potuto verificare la grafica in 256 colori è ottima e le musiche da CD di buona qualità.



MIRAGE

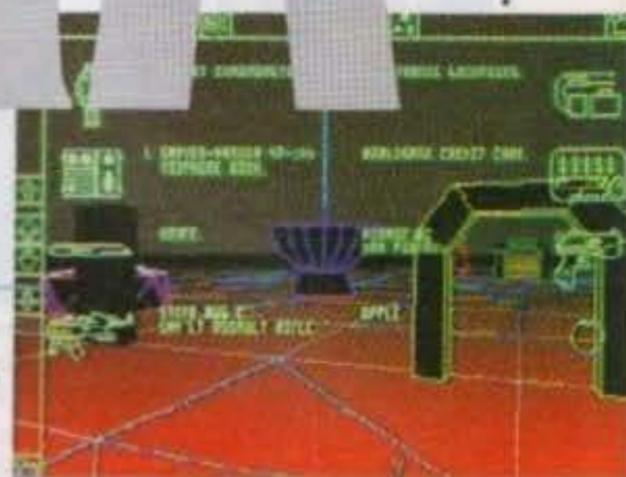
Il progetto su cui la Mirage puntava i riflettori era *Rise of the Robots*, una sorta di picchiaduro che vede come protagonisti dei robot realizzati con tecniche di ray-tracing. La trama è semplice, un robot preposto al controllo di Metropolis 4 (il supervisore) impazzisce, ed è compito del Cyborg, affidato al giocatore, riportare la situazione all'ordine. Il gioco prevede scontri con cinque tipi di robot differenti, più lo scontro finale con il supervisore, che utilizzerà tutte le tecniche già sfruttate dal T-1000 in *Terminator 2*. Alla Mirage assicurano una giocabilità di buon livello, ma per il momento abbiamo visto solo un demo non interattivo; sicuramente la grafica è ottima e non bisogna dimenticare che il progetto è curato da Sean Griffiths, un ex Bitmap Brother. L'uscita è prevista in gennaio per i seguenti formati: PC VGA, PC SVGA, Amiga, Amiga 1200, CD³² e CD-ROM.

Un importante accordo per la distribuzione europea è stato siglato con la QQP, una software house americana famosa per i suoi giochi di strategia. I risultati dell'accordo si faranno vedere al più presto, quando potremo finalmente provare giochi come: *Conquered Kingdoms*, *The Red Crystal*, *Heirs to the Throne*, *Solitaire's Journey*, *Battles of Destiny*, *Lucky's Casino Adventure*, *World War II - Battles of the South Pacific*, tutti giochi (ad eccezione, forse, di *Casino Adventure*) che spiccano per la complessità e la completezza della loro realizzazione. Infine, *Jack the Ripper* soddisferà tutti gli amanti dell'investigazione, con un'interfaccia utente di ottima qualità ma una grafica davvero spartana.



EMPIRE

Il titolo di punta per l'autunno, firmato Empire, è sicuramente *CyberSpace*, di cui abbiamo già parlato in altre occasioni. Il gioco riprende l'ambientazione di un famoso gioco di ruolo cyberpunk e sfrutta le routine grafiche tridimensionali già viste in *Team Yankee*. La città in cui si svolgono le vicende è enorme, con circa 10000 edifici da esplorare e un milione di abitanti. Non dovrebbe mancare, di conseguenza, la longevità del prodotto. *Dreamweb* si propone, invece, come un'avventura con visione dall'alto, con un'ambientazione fantascientifica molto "dark" e un innovativo sistema di ingrandimento dei particolari.



Per la serie "i seguiti non avranno mai fine" troviamo poi *Campaign II*, che, rispondendo alle richieste di centinaia di giocatori, comprenderà più di 100 nuovi veicoli, tutti post-Seconda Guerra Mondiale e molte mappe che sono state sede degli scontri più importanti degli ultimi 50 anni, insomma tutto quello che occorre per portare la serie Campaign ai giorni nostri. Infine, per divertirsi in modo più semplice e "leggero", arriva



Magic Boy, l'ennesimo gioco a piattaforme, che potrà vantare 64 livelli, armi nascoste, zone bonus e tutti i grandi classici del genere. Sembra divertente ma bisognerà aspettare ancora qualche settimana per emettere un verdetto finale.

93 PROSPECTS

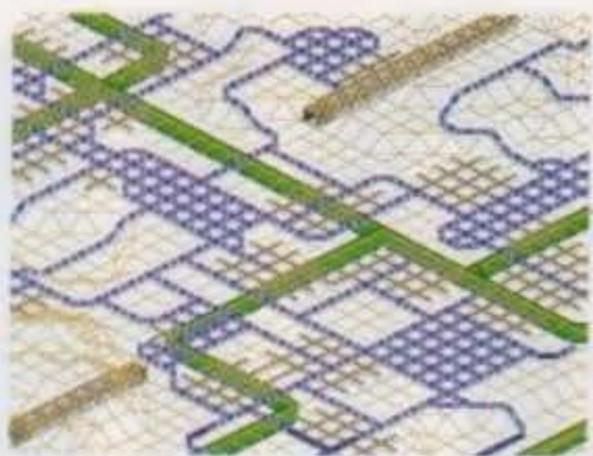
PSYGNOSIS

A farla da padrone allo stand della Psygnosis era *Microcosm*, il nuovo gioco su CD-ROM (e in seguito anche per Mega CD e Amiga CD³²) della software house di Liverpool. *Microcosm* è ambientato nel corpo umano, sì, proprio come il film "Viaggio allucinante". La grafica di questo gioco è spettacolare, grazie soprattutto all'impiego di ben 500 Mb di dati per la grafica ed il sonoro. Se questo non bastasse, le animazioni introduttive e interlocutorie durante il gioco sono state realizzate su piattaforme Silicon Graphic; tutto da vederle! Il gioco nella versione CD-ROM dovrebbe essere disponibile dal prossimo 22 ottobre. Per la versione Mega CD bisognerà attendere almeno fino a fine novembre, mentre per la versione Amiga CD³² non se ne parla fino a Natale. Per quel che riguarda le altre uscite Psygnosis, dopo

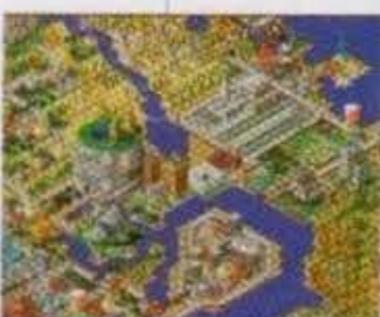
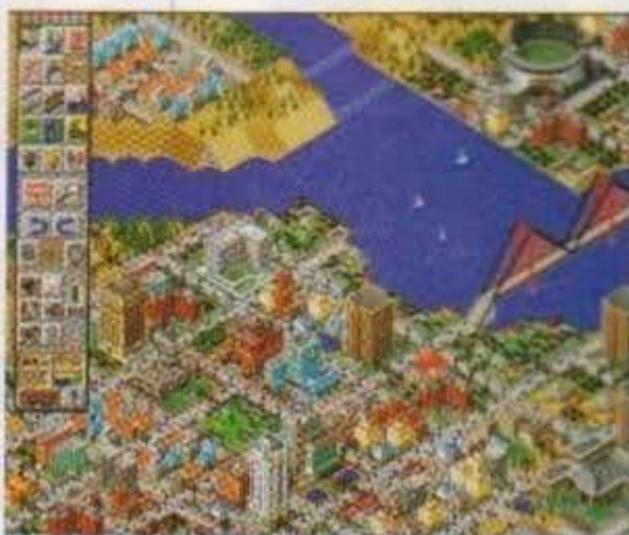
Dracula per PC e *Hired Guns* per Amiga (usciti a settembre) è prevista una nuova versione di *Lemmings* che si chiamerà *Xmas Lemmings* e uscirà in tutti i formati, quindi *Innocent until Caught* per Pc, *Globdule*, *Theatre of Death* e *Perihelion* per Amiga. A novembre poi uscirà *Wiz'n'Liz* per Amiga e



Megadrive, *Innocent*, *Magicians Castle*, *G2* e *Second Samurai* per Amiga e *Hired Guns* per PC.



MAXIS
La sim-società californiana ha presentato tre titoli: *Sim City 2000*, *Sim Farm*, e *Unnatural Selection*. Del primo abbiamo già parlato diffusamente su K. *Sim Farm*



viene descritto come "il cugino di campagna" di *Sim City*, e permette al giocatore di gestire un'azienda agricola completa di tutto. Se pensate che la campagna è rilassante, provate a scontrarvi con tornado, malattie delle piante, impoverimento del terreno, siccità e problemi finanziari. *Sim Farm* è atteso per dicembre su Macintosh e PC.

Unnatural Selection è uno strano "picchiaduro" come solo la Maxis poteva pensarlo (ma lo sviluppo è della Disney Software). Su un'isola che ricorda quella del dottor Moreau il giocatore sviluppa forme di vita artificiali e si diverte a farle combattere l'una contro l'altra, alla ricerca del guerriero perfetto. I combattimenti e le creature saranno visualizzati in claymation. La versione per DOS è prevista per la fine del '93.

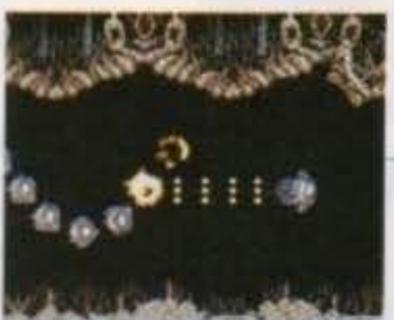
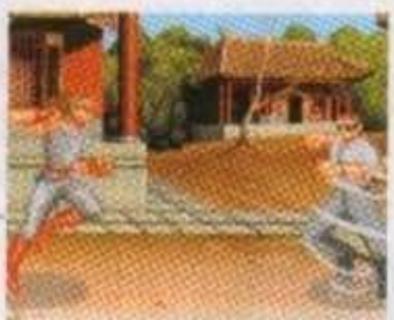


TEAM 17
L'alcico Martyn Brown, con un sorriso a 32 denti, annunciava il successo della serie budget presentata dal Team 17. Nella classifica inglese delle vendite occupano i primi tre posti i piani di sviluppo della software house includono un'espansione verso il mercato delle console (previste versioni di *Superfrog* e *Alien Breed*) e del CD (con i primi prodotti per Amiga CD³², *Alien Breed 2*, *Body Blows* e *Body Blows Galactic*, previsti per l'inizio del '94). Mentre

leggete dovrebbe essere già disponibile la versione PC di *Alien Breed*, naturalmente con grafica VGA. Fra un paio di settimane uscirà, invece, *Body Blows Galactic* per Amiga e A1200, in cui Dan e Junior combatteranno contro sette razze aliene. Per la fine del mese è prevista l'uscita di *Alien Breed 2* per Amiga e A1200, che si preannuncia assolutamente galattico, con più livelli, più grafica e più personaggi dell'originale!

La linea budget continuerà con *Qwak* (un gioco a piattaforme sorprendentemente "acchiappante"), *Assassin B-Mix* (la versione "remixata" del grande successo), *Cardiakk* (uno sparattutto che viene ripresentato, dopo essere già stato lanciato dall'Electronic Zoo) e *Apache* (un incrocio tra *Choplifter* e *Defender*): Per PC, oltre al già citato *Alien Breed*, sono previste versioni di *Alien Breed 2* e *Body Blows Galactic*, oltre a *Silverball*, un flipper che promette meraviglie tecniche assortite.

Due note brevi: i prossimi giochi per Amiga saranno installabili su HD e...probabilmente X2, alias *Project X 2*, verrà sviluppato solo per CD³².

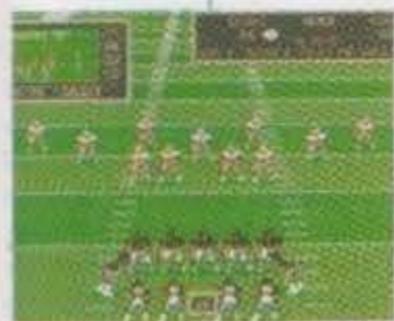


MICROPROSE

La società di "Wild Bill" Stealey, da poco di proprietà della Spectrum Holobyte, presenta due interessanti conversioni per Amiga: *F117A* e *Dogfight*. Si tratta di due titoli un tempo "PC only"



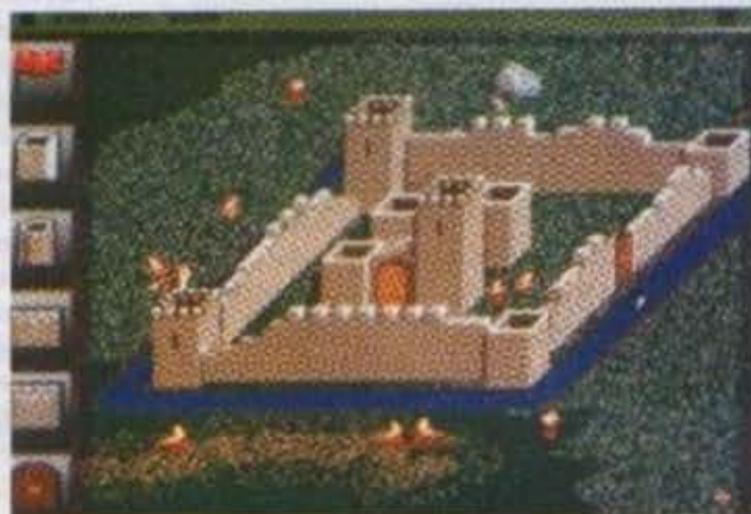
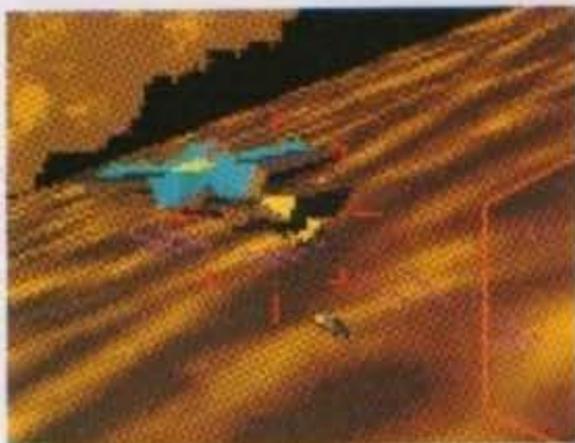
probabilmente riesumati in vista dei nuovi A1200. Le novità vere e proprie includono, oltre ai già pubblicizzati *Starlord* (imminente) e *Subwars 2050* (a novembre), il nuovo gioco sportivo *NFL Coaches Club Football*. Si tratta di un prodotto che, nelle intenzioni della MicroProse, dovrebbe scalzare dal trono l'eccellente ma imperfetto *Front Pages Sports Football* della Dynamix. Il programma offrirà la consueta pletera di schemi offensivi e difensivi, editing dei propri schemi, tutte le squadre NFL, "calcioamericanomercato", inquadrature da ogni punto del campo e una corretta



• applicazione delle leggi fisiche che regolano il movimento degli atleti. Sugli scaffali a fine ottobre.

Infine, gli appassionati dei vecchi classici MP potranno asciugarsi lacrime di nostalgia con *Pirates Gold* (aggiornamento del grande gioco del 1986) e *Railroad Tycoon Deluxe*.

BloodNet, sarà la prossima avventura a sfruttare l'interfaccia grafica già incontrata in *Rex Nebular* e *Return of the Phantom*: cyberpunk e vampiri si incontrano in un gioco dalle tinte decisamente cupe. Chi la spunterà fra *BloodNet* e *Gabriel Knight* della Sierra?



INTERPLAY

La Interplay ha presentato la sua nuova etichetta MacPlay, dedicata alla pubblicazione di titoli per Macintosh. Il primo parco-titoli include una collezione di riedizioni: *Castles II*, *Mario Teaches Typing*, *Star Trek 25th Anniversary*, *Battlechess*, e *Battlechess Enhanced Edition for CD-ROM*. Il

primo gioco originale dovrebbe essere *In Search for the Fabulous Fuzzbox*, un'avventura grafica animata che catapulta il giocatore dal 2094 agli anni '60, in cerca di una reliquia appartenuta a un



"certo" John Lennon. Il piano delle uscite regolari prevede innanzi tutto una buona serie di conversioni. Per PC CD-ROM usciranno *Battlechess*, *Star Trek 25th Anniversary*, *Castles II*, *Mario Teaches Typing*, mentre *Star Trek* è atteso anche per



Amiga 1200. I titoli nuovi saranno gli attesi *Dungeon Master II* e *Star Trek II: Judgment Rites*, mentre *Stonekeep*, e *Star Reach*.

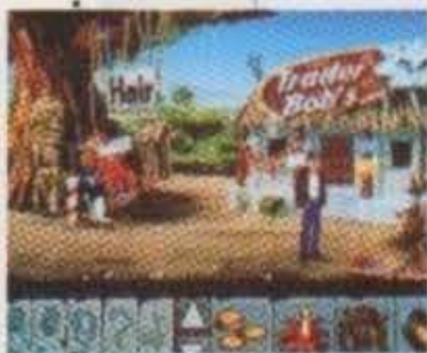
amplieranno il settore Interplay dedicato ai giochi di avventura/strategia. Il primo titolo, in particolare, si annuncia come un agguerrito rivale alla serie di *Ultima Underworld*, sfruttando immagini renderizzate di buona fattura. Infine, l'annipresente *Battlechess* e *Another World* verranno convertiti per 3DO.



ECTS

RENEGADE

Il duello Dino Dini vs. Renegade si arricchirà di un nuovo capitolo con la pubblicazione di *Sensible World of Soccer*, il seguito del popolare gioco di calcio. Occorrerà però attendere fino a primavera prima che il sipario si levi su questo atteso contrattacco. Nel frattempo, oltre a un buon numero di conversioni di vecchi titoli per A1200, Amiga CD³² e PC, alla Renegade preparano una collezione autunno/inverno di tutto rispetto. *Flight of the Amazon Queen*,



dell'australiana Interactive Binary Illusions, è un'avventura grafica animata che incrocerà, in stile e spirito, il *Fato di Atlantide* e *Monkey Island*. *Elfmania della Terramarque*,

viene presentato come il picchiaturo definitivo per Amiga. Il gioco porta l'ultraviolenza di *Streetfighter 2* in un'ambientazione fantasy-bucolica che ricorda la migliore tradizione tolkieniana. Una novità sono le monetine che appaiono quando gli avversari vengono colpiti, e che potete raccogliere e scagliare.

Buff 'n' Fumble (Wunderkid) è un gioco d'azione che racconta le avventure di un ragazzino dodicenne in un mondo fantastico. Le anteprime di questo platform hanno suscitato molto interesse tra gli addetti ai lavori, ma



ocorrerà attendere la primavera del '94 per vedere il prodotto finito.

Infine, sempre per il '94 è previsto *KTM Motocross*,

una nuova simulazione su due ruote dalla benemerita Graftgold. Per l'occasione la Renegade ha sponsorizzato il campione di motociclismo Jeremy Whatley, classe 500.



COCKTEL VISION

Grande festa alla Cocktel vision in onore di due sequel dai nomi altisonanti. Si tratta infatti di *Inca II - Wiracocha* e di *Goblins 3*. Questa volta l'avventura riguarda Atahualpa, il giovane ed ambizioso figlio di Eldorado, nonché erede dell'impero paterno, impegnato in una misteriosa crociata contro un asteroide che sta minacciando la sopravvivenza dell'impero stesso. Il gioco sarà disponibile dal prossimo novembre per PC, sia nella versione CD-ROM che nella versione su dischetti. Novità anche per quanto riguarda *Goblins*, giunto con questo episodio alla sua terza "edizione". Protagonista di questa



nuova avventura è un "collega", ovvero un giornalista, inviato del *Goblins News* in una terra mitica dove due popoli si danno battaglia da secoli per conquistare un gioiello che, secondo la leggenda, darà la gioia eterna a colui

che riuscirà a portarlo al suo popolo. Inutile dire che il nostro eroe - cioè noi - in breve si troverà coinvolto in questa lotta atavica, e vi prenderà parte nei panni di un invincibile eroe. Il gioco sarà disponibile dal prossimo novembre.



MINDSCAPE

Il catalogo Mindscape era uno dei più ricchi tra quelli presentati all'ECTS, dimostrando in questo modo come la società di distribuzione non abbia sofferto eccessivamente della perdita del software Origin.

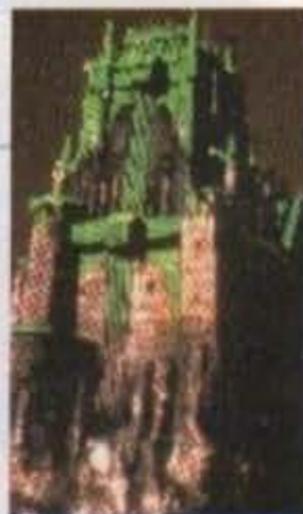
Ben otto titoli compongono la lista delle novità: *Alfred Chicken* per Amiga, *Evasive Action* (un simulatore di volo ricco di azione sullo stile di *Dogfight* - per PC a dicembre), *Battletoads* per Amiga (novembre), *Star Wars Chess*, sullo stile di *Battlechess* (PC entro la fine dell'anno), *The Chessmaster 4000* (costruito sul programma che ha vinto il Campionato Mondiale Elaboratori 1992), *Mavis Beacon Teaches Typing 3* e *World Atlas 4*.

Per il nuovo Amiga CD³² sono previsti quattro titoli: *Alfred Chicken*, *D/Generation*, *TV Sports Baseball* e *TV Sports Boxing* in un unico package, e l'atteso *Liberation-Captive 2*, il nuovo gioco in 3D cyberpunk. Tutti questi giochi dovrebbero essere pubblicati tra novembre e dicembre.

La consociata Software Toolworks ha presentato il proprio catalogo di prodotti CD-ROM. Evitando di impaludarci nella pletora di *Atlas* e *Cyclopedie* varie, i titoli più interessanti ci sembrano:

Dragon Tales un GdR per 3DO dalla grafica incredibile con una notevole vista in prima persona. *Megarace*, per PC CD, un "autoduro" arricchito da effetti di morphing e da una qualità televisiva dell'immagine (anche per 3DO). *Space Shuttle*, un'esperienza multimediale interattiva che dovrebbe fare una seria concorrenza all'omonimo titolo della Vektor Graphics (PC CD, MAC CD e 3DO). *Dracula Unleashed*, un'avventura horror la cui realizzazione ha mobilitato 25 attori, una dozzina di set e le più moderne tecniche di ripresa e digitalizzazione (PC CD e 3DO).

Infine, la gamma di prodotti educativi legati a Mario si amplia con i nuovi *Mario Teaches Sums*, *Mario Teaches Words*, e *Mario Playschool*, tutti per PC, tra ottobre e dicembre.



RENEGADE

COCKTEL VISION

MINDSCAPE

SIERRA

La casa americana, produttrice di avventure di grande successo, ricompensa finalmente le schiere di utenti Amiga per la lunga attesa, con la conversione di *King's Quest VI* realizzata in Europa dalla Revolution, nelle versioni per A500 e A1200. L'uscita è prevista per la fine del mese.

Nel più nutrito settore PC troviamo innanzitutto *Police Quest IV*; il quarto episodio di una famosa saga, orfana del suo papà Jim Walls, è atteso per le prime settimane di novembre.

Continuando con le avventure, *Gabriel Knight* promette di dare una svolta alle "solite" avventure Sierra, ed è perciò circondata da una grande attesa, speriamo di poterlo recensire sul prossimo numero. Ambientazione cupa e misteri da risolvere.

Spostandoci in un settore un po' più "leggero" troviamo *The Incredible Machine Toons*

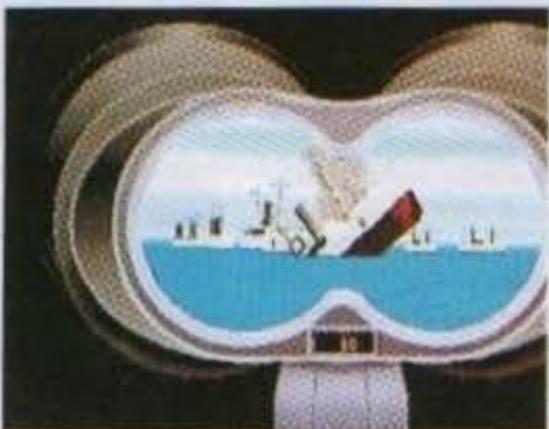
che, sfruttando lo schema di gioco già visto nei titoli precedenti della serie, ci farà divertire con dei marchingegni degni di Wil Coyote.

Cercando di sfruttare gli investimenti del Sierra Network viene proposto *The Shadow of Yserbius* la versione "stand-alone" del gioco di ruolo telematico che noi europei possiamo solo sognare.

Davrebbe essere già disponibile, invece,

Front Page Sports Football Pro, la versione aggiornata e con le statistiche NFL del popolare simulatore di football americano della Dynamix. Sempre dalla Dynamix sono attesi

Aces of the Deep, un simulatore di sottomarini; *ATO II*,



The most sophisticated and exciting combat system ever devised for an adventure game - you choose pure strategy or arcade intensity!

nuova versione del famoso simulatore di volo e *Aces over Korea* che consentirà di destreggiarsi anche sopra i cieli del 54° parallelo; tutti e tre i titoli sono attesi per i primi mesi del '94.

Quest for Glory IV: Shadows of Darkness e *Leisure Suit Larry VII* concludono il

panorama delle avventure grafiche, con il vecchio Larry in forma più che mai (grafica digitalizzata e nuova interfaccia di controllo) e la serie di *Quest for Glory* ormai avviata a ripetere i successi di *King's Quest*. I due giochi sono attesi per il mese di novembre.

Per la metà del '94 sono, poi, in arrivo un non meglio specificato gioco di calcio per Amiga e *Phantasmagoria*, la nuova avventura grafica di Roberto Williams, che uscirà solo su supporto CD.

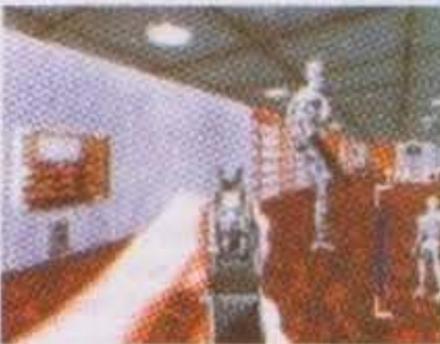


US GOLD

Come ormai è abitudine consolidata da anni, US Gold presentava tutto il meglio della produzione americana, insieme all'accordo per la realizzazione di tutte le versioni videoludiche delle olimpiadi invernali. Dalla Bethesda Software arrivano tre prodotti che spiccheranno sicuramente per la loro realizzazione grafica e sonora. Stiamo parlando di



The Elder Scrolls - The Arena, di *The Terminator - Rampage* o di *Delta V*. Il primo si propone come alternativa alla serie di *Ultima Underworld* aggiungendo un originale sistema di creazione incantesimi, denominato *Spellmaker*, che consente di combinare 50 effetti differenti per ottenere una moltitudine di magie. *Rampage* è il seguito



di *Terminator 2029* ma invece di utilizzare un "engine" grafico simile a *Eye of the Beholder* sfrutta routine del tipo visto in *Wolfenstein 3D*. *Delta V*, infine, riprende il tema di *Tron*, con corse velocissime fra veicoli nel Cybernet.

È emerge finalmente *Dark Sun* (il primo gioco di una nuova serie di prodotti dedicati a AD&D) di cui potrete trovare la recensione nel numero di novembre. Speriamo che la lunga attesa venga ricompensata da un prodotto all'altezza della concorrenza. *Fantasy Empires*, sempre SSI, propone una simulazione a livello strategico di cinque imperi fantasy che possono essere controllati da altrettanti giocatori umani...sarà all'altezza di *Warlords 2?*

Per gli amanti del cyberpunk la US Gold propone *Freelancer* un'avventura densa di azione in cui interpreterete un mercenario contattato da una megacorporazione per un lavoretto "facile facile".

Sam & Max rinvigorisce il successo delle avventure grafiche firmate Lucas (come se ce ne fosse bisogno), con la solita cura per i particolari e l'umorismo già trovato in *Monkey I e II*.

Per chi già possiede un CD-ROM *Robot Assault* (Lucas Arts) è in dirittura di arrivo e vi riporterà nell'universo di *Guerra Stellari* con una grafica e un sonoro da capogiro. Sempre per CD-ROM è previsto anche *Space Junk*:

un'avventura grafica dai toni demenziali che potrà ricordarvi le ambientazioni di "Guido Galattica per Autotopisti".

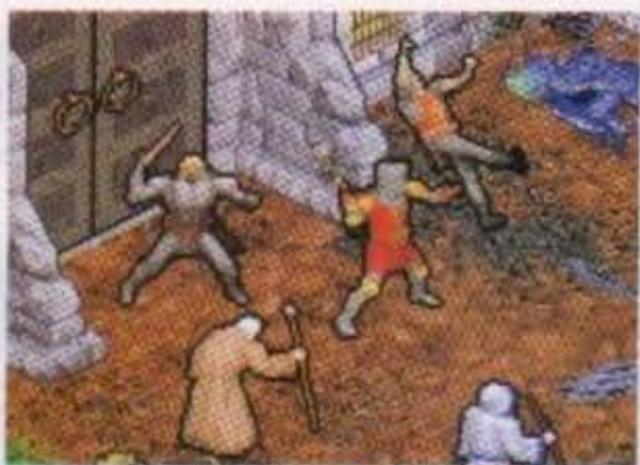
Chiudono l'elenco i giochi sviluppati dalla Imaginer: *Evolution* (il seguito di *Humans*) e *Raiden*, uno sparattutto che non ci ha impressionati: entrambi previsti sia per PC sia per Amiga.



ELECTRONIC ARTS

Lo stand Electronic Arts era senza dubbio il più interessante di tutta la fiera. Dozzine di monitor mostravano altrettanti nuovi prodotti, imminenti e non. È evidente che l'Electronic Arts è intenzionata a mantenere il suo trono di regina del software di intrattenimento.

Cominciamo con la Origin. Lord British in persona presentava la sua nuova creatura: **Ultima VIII - Pagan**, il nuovo capitolo della celeberrima saga fantasy. Questa volta l'Avatar è stato abbandonato dal Guardian su un'isola e dovrà cavarsela da solo, senza nessun aiuto da parte di altri personaggi. Come potete vedere dalle immagini la grafica è stata resa meno piatta, le animazioni sono realizzate in rotoscoping e il sonoro, ve lo garantiamo, è assolutamente impressionante (soprattutto in General MIDI). Dovrete però aspettare dicembre per giocarlo, solo su PC.

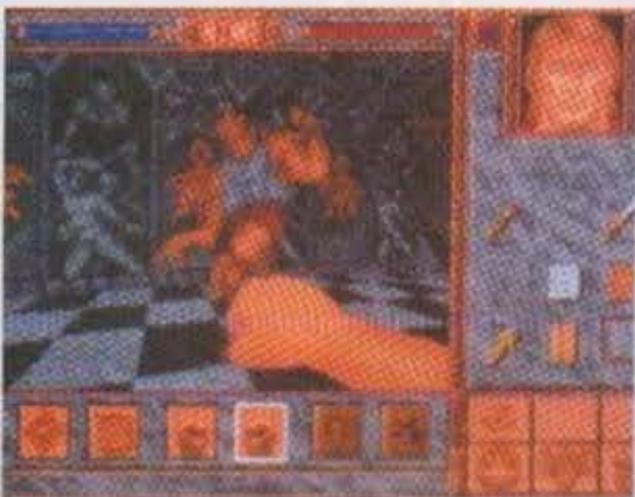


Shadow Caster, di cui abbiamo già parlato, utilizza un engine grafico derivato da quello di **Wolfenstein 3D** e vi pone nei panni di un cambia-forma, in grado di assumere le sembianze di sei creature differenti. La finestra di gioco occuperà il 75% dello spazio disponibile, ma tutto scorrerà in maniera fluida (ovviamente sulle macchine adatte). Probabile recensione sul prossimo numero.

Pacific Strike sfrutterà le stesse routine Realspace ammirate in **Strike Commander** e ci porterà nella stessa ambientazione di **Aces of the Pacific**. Solita trama elaborata e soliti requisiti hardware esosi. Previsto per novembre per PC.

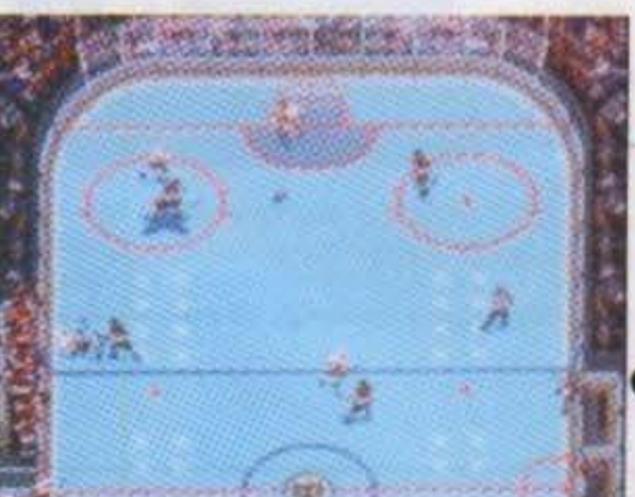
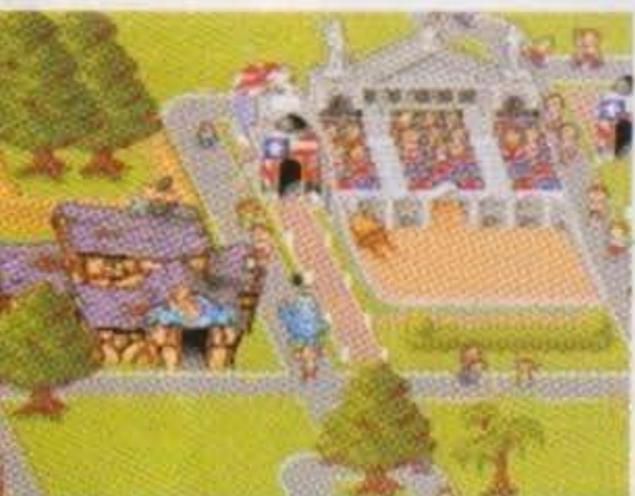
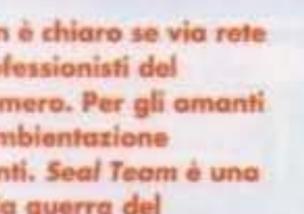
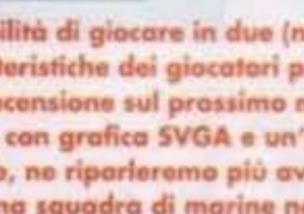
Un concorrente per **Elite II** si concretizza in **Privateer**; ne abbiamo già parlato e sicuramente la grafica sarà stratosferica...si vedrà per quanto riguarda la profondità di gioco.

Chiude le fila dei prodotti Origin il data disk per **Strike Commander: Tactical Operations**, che consentirà di convertire la colonna sonora del gioco per lo standard General MIDI, giocare con un modello di volo più realistico, utilizzare una pedaliera per il timone di coda e, naturalmente, portare a termine 24 missioni aggiuntive. La serie EA Sports si arricchisce di un nuovo titolo: **NHL Hockey** per PC, che comprenderà tutta l'azione



già vista nelle varie versioni Mega Drive, la possibilità di giocare in due (non è chiaro se via rete o via modem), campionati completi e tutte le caratteristiche dei giocatori professionisti del campionato americano (ognuno ne ha ben 141). Recensione sul prossimo numero. Per gli amanti dell'avventura ecco, invece, **The Labyrinth of Time**, con grafica SVGA e un'ambientazione fantasy. L'interfaccia non ci è sembrata eccezionale, ne riparleremo più avanti. **Seal Team** è una simulazione particolare, che ci pone nei panni di una squadra di marine nella guerra del Vietnam. Qualcuno ha sentito parlare di violenza digitale? Annunciato per ottobre su PC. Dalla geniale Bullfrog sono in arrivo **Theme Park**, **Populous** per Macintosh, **Magic Carpet** e un data disk per **Syndicate**. **Theme Park** vi permetterà di costruire la vostra Disneyland privata nel marzo del '94; **Magic Carpet** promette meraviglie e sembra un incrocio tra uno sparafuturo e un generatore di paesaggi trattati, mentre il data disk di **Syndicate**, oltre a nuove missioni più impegnative conterrà le routine per giocare in rete o via modem!

Forgotten Castle - The Awakening è il primo gioco del nuovo acquisto EA, la ditta americana Twin Dolphin Games. Grafica renderizzata incredibile per un gioco che farà sudare sette camicie alla saga di **Underworld**. Per chiudere il capitolo avventure manca solo **Myst**, targato Broderbund, che proviene dai creatori di **Cosmic Osmo**. Avventura surreale con grafica in prima persona di qualità incredibile, **Myst** sarà disponibile per Mac CD-ROM a partire da questo mese. Passando al settore war game/strategia, troviamo **Harpoon II**, **SSN-21 Seawolf**, **Victory at Sea** e **Kasparov's Gambit**. Mentre l'ultimo è una simulazione scacchistica realizzata in collaborazione con il famoso campione mondiale e se la dovrà vedere con la concorrenza di **ChessMaster 4000**, gli altri faranno la gioia di tutti gli ammiragli digitali, soprattutto l'attesissimo **Harpoon II**, con **Seawolf** (sonoro campionato a 16-bit!!!) a fare la parte del leone per chi preferisce anche un po' di azione (essendo il seguito di **688 Attack Sub**). Le date di uscita? Novembre per **Seawolf** e **Harpoon II** e ottobre per **Victory at Sea** e **Kasparov's Gambit**.



KRISALIS
Parliamo di **Sabre Team**. Prima di tutto vi diremo che sono previste versioni per PC su dischi e CD-ROM, Amiga 1200, Amiga CD³², Atari ST, 3DO. Poi vi spiegheremo che si tratta di un gioco di strategia che vi mette al comando di un drappello di uomini armati, con grafica isometrica ed un vastissimo campionario di armi ed equipaggiamenti (ma del resto dovrete già saperlo se avete letto la recensione Amiga su K47).

Nel simulatore calcistico **Manchester United Premier League Champions**, invece, troveremo nuove incredibili tecnologie, come la Tactigrid, che negli intenti dei produttori dovrebbero scalzare la concorrenza; in pratica un clone di **Sensible Soccer** con in più una sezione tattica.

ELECTRONIC ARTS

KRISALIS



ACTIVISION
Una delle più antiche software house della scena videoludica (l'Activision è stata fondata nel 1979) ha strabillato l'ECTS con il suo *Return to Zork*, megasequel della famosa saga della Infocom del quale potete leggere la recensione in questo

numero. Altrettanto interessante si annuncia *Mechwarrior II - The Clans*, ambientato nel torrido universo del gioco da tavolo *Battletech*. Il programma vuole diventare per i simulatori di robottono ciò che

Falcon 3.0 è per i simulatori di volo. Significativo il supporto al Thrustmaster Flight and Weapon Control System che dovrebbe trasformare le vostre poltrone in abitacoli di 'Mech. 16 mostri di metallo tra i quali scegliere, capaci di sparare con complessivamente 40 armi diverse. Ah, dimenticavo l'opzione di gioco via modem. A novembre in versione Pee Cee (anche se potrebbe essere rinviato di qualche mese). Parlando di torrido, *Leather Goddess of Phobos II* mostra fin dalla scatola fanciulle di atteggiamento discinto. Il seguito dell'avventura grafica/testuale di Steve Meretzky solletterà i videoludici a partire da fine '93.

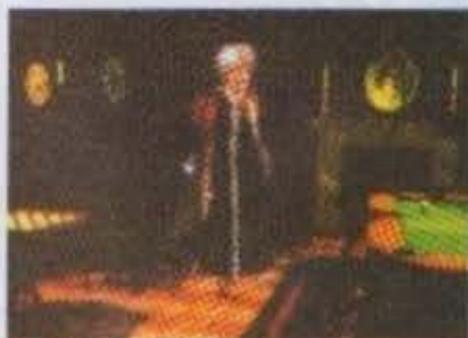


STORM
Allo stand della software house londinese c'era grande ressa. Motivo di tanto interesse era la presentazione del gioco di *Lawnmower Man*, il film sulla realtà virtuale che ha affascinato tutti noi, appassionati della questione. Il gioco (di cui si parla più dettagliatamente a pagina 40, tra le anteprime) è semplicemente stupefacente per quanto riguarda la grafica e, soprattutto, l'ambientazione. Quest'ultima è sinceramente molto azzeccata, tanto da ricreare quasi perfettamente l'atmosfera che si respirava di fronte alle immagini sul grande schermo. L'entusiasmo suscitato dal gioco (che dovrebbe uscire in versione CD-ROM per PC e Macintosh, nonché per CDTV e Mega CD) è dunque più che meritato. L'altra uscita annunciata dalla Storm è quella di *Troddlers* per PC. Il simpatico rompicapo, che può essere giocato sia singolarmente che in coppia, è già in circolazione nel momento in cui state leggendo queste righe.



VIRGIN
Diverse novità interessanti e numerose conversioni per una delle software house più quotate d'Europa. *Beneath a Steel Sky* è un'avventura in stile fumettistico, con il coinvolgimento di Dave Gibbons (*Watchmen* e *Give me Liberty*) e dello staff di *Lure o the*

Temptress. Sviluppato dai Westwood Studios è in arrivo il secondo titolo della serie *Fables & Fiends*. Chi apprezzò *Legends of Kyrandia* avrà quindi modo di godersi questo seguito, *The Hands of Fate*, che si avvarrà di migliori routine di scaling e di movimentazione; l'uscita della versione PC è prevista per dicembre. Per gli appassionati dei picchiaduro dal prossimo mese dovrebbe essere disponibile l'attesissimo *Mortal Kombat*, gettonatissimo coin-op della Midway, convertito per le piattaforme Amiga e PC, dopo il successo della versione Megadrive e SNES. Per le stesse macchine il tie-in di *Alien 3*, direttamente dai successi del Super NES. Solo per Amiga, invece, *Apocalypse*, vagamente simile al glorioso *Choplifter*, utilizzerà tre livelli di parallasse, dozzine di sprite, massicce animazioni a blocchi, e altre piratroniche evoluzioni grafiche. Se vi piace succhiarsi i calzini, *Bart Versus the World* vi porterà nel deformatissimo mondo dei Simpson's con un gioco a metà tra il platform e l'arcade adventure. Goal! il nuovo mito delle simulazioni calcistiche sbarca sul PC, per la gioia di grandi e piccini; speriamo in bene! Ispirato a *Syndicate* ma con un'ambientazione bellica contemporanea l'eccezionale *Cannon Fodder*, per Amiga. *Cool Spot* ci consente di impersonare il pallino rosso del logo della 7Up; la cosa peggiore è che sembra essere proprio bello, con scrolling ultrafluidi, effetto parallasse e altre amenità. Ancora di provenienza console questo *Krusty's Fun House* è un platforme piuttosto vasto che ha ancora una volta come protagonisti i Simpson's. Nello sfavillare della grafica VGA, con Gouraud shading e animazioni imagemap, ecco *Overlord/D-Day* che ci affida la cloche di Spitfire, Mustang e Typhoon nei cieli della Normandia. Gli amighisti potranno entrare nei panni (metallici) di un T1000 in *Terminator 2: The arcade game*, dal coin-op. Chiudiamo con i titoli multimediali: per Mac è stato convertito il best seller *The 7th Guest* con un livello qualitativo di grafica e sonoro identico alla versione PC. Per MS-DOS arrivano *Lands of Lore - The Throne of Chaos*, interamente parlato, nel settore



Fantasy RPG, mentre *Conspiracy*, che ha come protagonista un Donald Sutherland digitalizzato, ci porterà nel mondo dello spionaggio.



ACTIVISION

STORM

VIRGIN

93 ECTS

INFOGRAMES

Allo stand della software house di Lione a farla da padrone era la seconda puntata del video-giallo *Alone in the Dark* (di cui parliamo più approfonditamente tra le anteprime brevi). Questa volta niente più ispirazione tratta dai romanzi di Howard Phillips Lovecraft, ma una storia intrisa di riti Vudù.

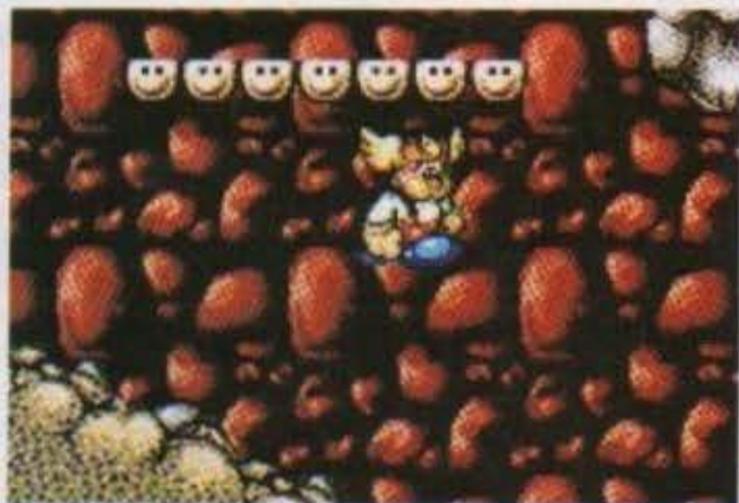
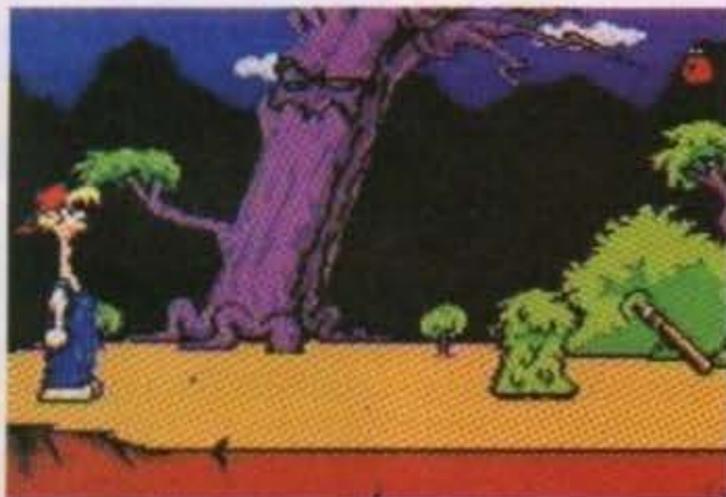
L'altra novità presentata dalla Infogrames è stato *Ultimate Pinball Quest* (anche questo analizzato più a fondo tra le anteprime brevi), un flipper cosmico molto particolare.



Per quanto riguarda il resto, alla Infogrames puntano molto sul CD-ROM. Pronte per il supporto ottico-digitale le versioni di *Advantage Tennis*, *Alone in the Dark* e *Shadow of the Comet*. In *Alone in the Dark* su CD-ROM c'è una particolarità. Assieme al gioco così come lo abbiamo conosciuto nella sua versione "dischetti" viene infatti fornita una microavventura in aggiunta, intitolata "*Jack in the dark*", ambientata nella Londra Vittoriana che fece da sfondo ai massacri compiuti da Jack lo squartatore.

CORE DESIGN

Dalla Core arriveranno in rapida successione una serie di titoli appetitosi per Amiga.



dinamica che ha per protagonisti i personaggi della mitologia nordica e che si prospetta molto appetibile.

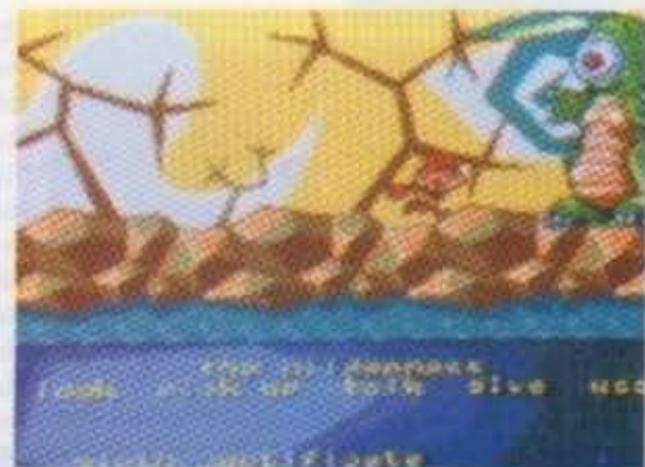
Tra breve dovrebbero essere disponibili anche titoli come *Darkstone*, *Cyberpunk*, e *Universe*, dei quali purtroppo non ci è stata fornita alcuna documentazione.

BLUE BYTE

La Blue Byte ha presentato un solo titolo, ma si è trattato di uno dei giochi più interessanti della fiera. *The Settlers* è un gioco di conquista che nella struttura ricorda *Populous*, ma con un'atmosfera più allegra e spensierata. L'accento è posto sulla conquista per sviluppo e organizzazione del lavoro, più che sulla distruzione di territori avversari, sebbene armi e castelli non manchino. Le cifre parlano di 50 missioni da assegnare ai nostri omini elettronici, fino a 64.000



differenti individui e 10 diversi scenari da affrontare. La grafica è notevole e il programma di installazione configura automaticamente le caratteristiche del gioco in base alla potenza della macchina, permettendo al programma di girare su una vasta gamma di computer. Interessante la possibilità di giocare in due: uno contro l'altro o insieme contro il computer. A ottobre per Amiga, novembre per PC.



CODEMASTERS

Micromacchine per Amiga e PC sarà la conversione del gioco di macchinine che tanto successo ha ultimamente raccolto su Amiga e PC. Pilotate il vostro modellino in una varietà di "microambienti" evitando ostacoli come matite, pedine della dama, canne per innaffiare e la coda del gatto. Ottobre la data d'uscita.

Grand Slam è un mix tra azione e avventura, che ha come protagonista un simpatico turlato alieno. La grafica riflette i cartoni animati "cult" degli anni cinquanta, con personaggi buffi e caricaturali, e numerose locazioni dall'aspetto surreale. In autunno per Amiga e PC.

Fantastic Dizzy è un'altra avventura arcade che racconta le imprese di un uovo... emulo di Indiana Jones. La grafica ricorda da vicino un cartone animato, mentre le locazioni da visitare includono isole misteriose, miniere di diamanti, il fondo dell'oceano, villaggi sugli



alberi e il covo di un terribile drago. Per Amiga in ottobre e per PC in gennaio. Infine, in preparazione sono *World Cup Soccer* e *Dino Riders*. Il primo si commenta da sé, mentre il secondo è un platform che "non" strutterà l'hype del successo di *Jurassic Park*.

INFOGRAMES

CORE DESIGN

BLUE BYTE

CODEMASTERS

MILLENNIUM

La software house di Cambridge presentava alla grande il tanto atteso *James Pond 3 - Operation starFISH* bello e incredibilmente veloce. Il platform vede il nostro eroe impegnato nella continua battaglia contro il suo nemico di sempre, il Dottor Maybe.

Compagno dell'agente segreto più incredibile del mondo attraverso gli oltre 140 livelli di gioco sarà il simpaticissimo Finnius Frog. Il gioco sarà disponibile per Amiga 1200 e Amiga CD³² a partire dal prossimo novembre.

Sempre di casa Millennium e sempre di prossima uscita

Diggers, un arcade strategico, con il quale verrete proiettati sul pianeta Zarg, a scavare alla ricerca di non meglio determinati tesori. Occhio però agli ostacoli naturali presenti sul pianeta e ai vostri rivali, che stanno cercando proprio quello che cercate voi. Il gioco è già disponibile per Amiga 1200, ma sono previste le conversioni anche per PC e per Amiga CD³² (dovrebbe essere venduto in bundle). Pronte anche le versioni Amiga 1200, PC e Amiga CD³² di *Morph* mentre per fine ottobre dovrebbe uscire *Brutal Sports Football* per tutti i formati Amiga e PC.



OCEAN

Una simulazione di volo a grafica poligonale ha letteralmente catalizzato l'attenzione di tutto il pubblico che passava dalle parti dello stand Ocean. Si tratta di *TFX*, ovvero Tactical Fighter Experiment. Tra le caratteristiche di questa ottima simulazione sviluppata dalla

D.I.D., un editor di scenari molto completo e facile da gestire, e, ancora meglio, la possibilità di volare su una buona parte del nostro pianeta. È stato infatti implementato nel programma un intero blocco di carte geografiche che coprono quasi per il 20% il globo terrestre. Sempre dalla magia



accoppiata Ocean/D.I.D. il seguito del tanto osannato *Epic*. Si chiama *Inferna*, ed ha una grandissima presentazione, sia nella sua versione "dischetti" che in quella per CD-ROM. La struttura delle missioni è stata resa più elaborata rispetto a quella del suo predecessore *Epic*. Non mancava ovviamente la presentazione di *Jurassic Park*, di cui abbiamo già diffusamente parlato sullo scorso numero, e anche quella di *Burning Rubber* per Amiga, che non è parso entusiasmante.

mai vista in programmi di questo tipo, oltre a una curiosa struttura di gioco che garantirà al giocatore di avere sempre una macchina avversaria davanti o in coda (probabilmente il gioco sarà più arcade che simulativo). Infine, gli appassionati di fai da te aeronautico dovrebbero tenere d'occhio il *Flight Sim Construction Kit*. Realizzato dai programmatori di *Harrier* (ex-ingenieri della British Aerospace), permette di progettare e costruire aerei di ogni epoca - dai biplani agli F-16 ai 747 - e di alzarsi in volo con essi! Sono previsti data-disk che presenteranno nuove regioni geografiche.



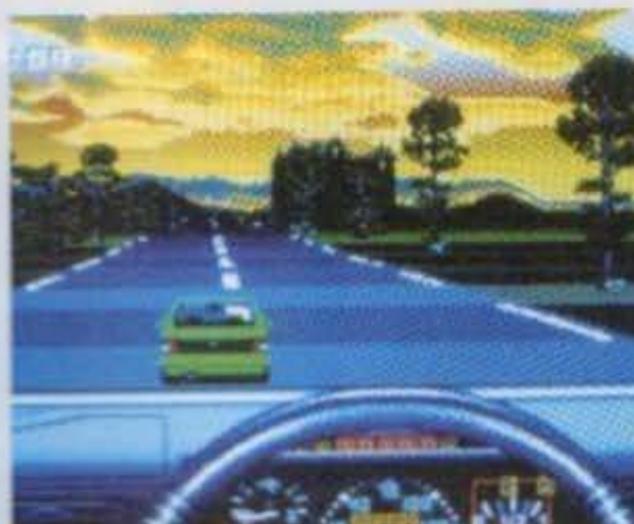
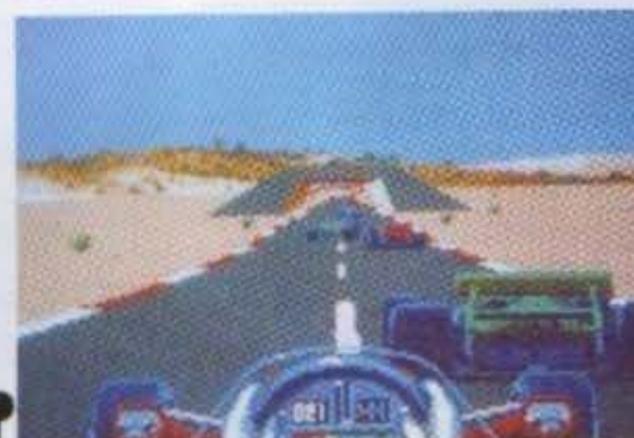
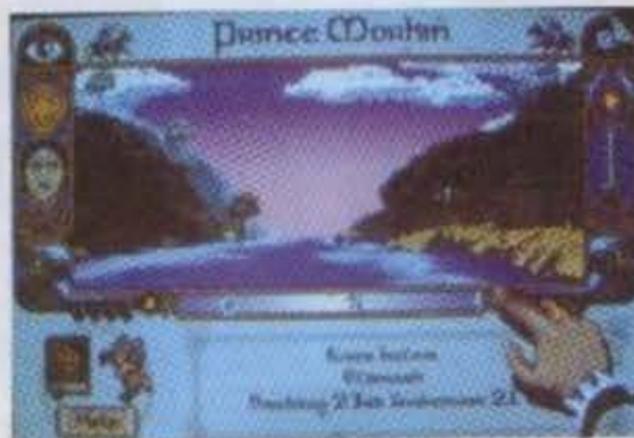
DOMARK

Il titolo di maggior successo della Domark nell'ultimo anno, *AV8B Harrier Assault*, non solo verrà riproposto in versione migliorata con grafica S-VGA, ma vedrà la luce anche su 3DO in un'edizione realizzata appositamente per questa piattaforma.

Un altro gradito ritorno dai ruggenti ottanta, dopo *Zork*, è la saga di *Lords of Midnight*.

Lords of Midnight III: The Citadel è un gioco di avventura/strategia che vanta effetti grafici in ray-tracing, enorme terreno di gioco in grafica frattale, stagioni, elementi geografici come fiumi, foreste e montagne e azione in tempo reale anche in luoghi dove il giocatore non è presente.

International Championship Manager è l'edizione dedicata ai mondiali del '94 di uno dei più noti giochi calcistico-manageriali. Grafica e intelligenza artificiale sono state migliorate per la gioia di tutti gli emuli del Trap. *FI* è invece una simulazione automobilistica sponsorizzata dalla FIA "in persona". La Domark promette che questo gioco presenterà la grafica più fluida e veloce



SUPER Games

20124 MILANO
VIA VITRUVIO, 37
Tel. 02/29520180
Tel. e Fax 02/29520184

PER ORDINAZIONI 02/29520180 - 29520184

HP DESKJET 550 C
L. 1.290.000
STYLUS EPSON
L. 799.000
INK-JET FUJITSU
L. 550.000

COME FARE PER RAGGIUNGERCI???
Siamo distanti m 300 dalla Stazione Centrale (Metropolitana linea 2 e 3 St. Centrale)

HARD DISK per A600 e A1200
40 MB IDE 2,5" L. 399.000
60 MB IDE 2,5" L. 470.000
80 MB IDE 2,5" L. 550.000
120 MB IDE 2,5" L. 750.000

STAR LC 10 COLOR
£. 389.000
STAR LC 24 COLOR
£. 750.000
NEC PRO 24 AGNI
£. 390.000
FUJITSU DL 900
£. 590.000

CD ROM SONY interno per PC double-speed, Photo CD multisession CD Audio 16 bit 2D/A - Prefetching
£. 549.000

HARD DISK IDE per A4000
255 MB 3,5" CONNER L. 649.000
345 MB 3,5" CONNER L. 850.000
545 MB 3,5" CONNER L. 1.149.000

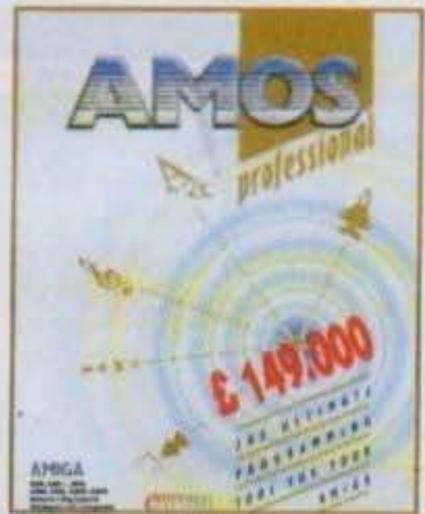


ACCESSORI AMIGA
512K Ram per A500 L. 59.000
1Mb Ram per A500 Plus L. 150.000
1Mb Ram per A600 Originale L. 130.000
Kickstart 1.3 per A600 L. 69.000
Kickstart 1.3 per A500 L. 69.000
Drive Esterno 880 K per tutte le Amiga - Slim L. 149.000
HD 80Mb per A500 L. 490.000
Scanner Epson GT 6500 500/500 Con Software L. 1.990.000
Genlock GVP G-Lock L. 640.000
Interfaccia SCSI II per A4000 L. 1.090.000
68882 25 MHz Per A4000/030 L. Telefonare
Amiga Network System L. 229.000
L. 69.000

MINI OFFICE £. 169.000

M O N I T O R
Monitor 1084 L. 399.000
Monitor 1940 per A1200 L. 499.000
Monitor 1942 per A4000 L. 650.000
Monitor 1960 per A4000 L. 850.000
IN ARRIVO I NUOVI MONITOR COMMODORE

SOFTWARE PROFESSIONALE AMIGA
Art Department Professional L. 490.000
- manuali in italiano
CI Text L. 109.000
Deluxe Paint AGA 16 M. col. L. 169.000
Directory Opus V. 4.01 L. 199.000
Final Copy II L. 249.000
Mini Office L. 169.000
Page Setter 3 DTP L. 139.000
Personal Paint L. 99.000
Sisthema 2.5 Plus L. 179.000
Vista Pro 3 L. 249.000



AMOS PRO COMP.
£ 99.000

Notebook Jepssen £. 2.490.000
386 SX 25 MHz - 4 Mb RAM - 80 HD

CD-ROM per AMIGA 500
L. 550.000

PC Jepssen 386/DX 40
4 Mb RAM - Drive 3,5"- HD 120 Mb
SVGA 1024 x 768 - Monitor SVGA
L. 2.250.000

WORKBENCH FACILE
Corso su videocassetta per imparare ad usare l'Amiga in 2 ore e 30 minuti
A sole £. 39.900

PC Jepssen 486/DX 33
4 Mb RAM - Drive 3,5"- HD 130 Mb
SVGA 1024 x 768 - Monitor SVGA
Tastiera - DOS 5 originale
Garanzia 12 mesi in tutta Italia
L. 2.850.000

PCMCIA FAST RAM
2 MB L. 249.000 4 MB L. 499.000

PREZZI IVA COMPRESA

CD-ROM per A1200 e A4000 - Telefonare

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTALE NEL HOME

VENDITA PER CORRISPONDENZA SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE



FAVOLOSO

AMIGA 600
L. 429.000

50 Giochi originali
+ Joystick L. 499.000
con HD 40 Mb L. 699.000



AMIGA 4000
The Super Amiga

68040 25Mhz - Kick 3.0
6 MB RAM - 2 Mb Chip
4 Mb Fast ChipSet AGA
32Bit HD IDE 120Mb
L. 3.950.000
68030 HD 80Mb - 4Mb Ram
L. 2.690.000
SIMM 4MB 32Bit L. 380.000



AMIGA 1200
The New
Generation

68020 14Mhz - Kick 3.0
2 MB CHIP 32BIT
ChipSet AGA 32 Bit
L. 749.000
Con HD IDE 40Mb L. 1.050.000
Con HD IDE 80Mb L. 1.249.000
Con HD IDE 120Mb L. 1.490.000

DRIVE INTERNO 1.760
PER A1200 E A4000
£. 299.000

NEW

KARAOKE per AMIGA L. 239.000

Drive Esterno 1,76 Mb per AMIGA

L. 349.000



NEW

AMIGA CD32

£. 679.000



NEW

**DA NOI TROVI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE CTO - FINSON - LEADER**

**Microbotics MBX 1230 FPU
Accelerator Card, Clock, Exp. RAM**

68030	33MHz	0Mb	No FPU	L. 749.000
68030	33MHz	2Mb	No FPU	L. 999.000
68030	33MHz	4Mb	No FPU	L. 1.190.000
con FPU 68882 aggiungere				L. 190.000

**Microbotics MBX 1200 FPU Card
con Clock e Espansione RAM**

68881	14MHz	0Mb	L. 379.000
68881	14MHz	2Mb	L. 599.000
68881	14MHz	4Mb	L. 799.000
68882	33MHz	0Mb	L. 530.000
68882	33MHz	2Mb	L. 749.000
68882	33MHz	4Mb	L. 920.000
68882	40MHz	0Mb	L. 599.000
68882	40MHz	2Mb	L. 829.000
68882	40MHz	4Mb	L. 999.000

SCHEDE RAM PER AMIGA 1200



4MB L. 499.000
4MB 33MHz L. 649.000
4MB 40MHz L. 799.000
coprocessore opzionale

Vidi-Amiga 12

Digitalizzatore video
per Amiga 1200/4000



MAMMONTI WINDOW



MPH 08MB CPU



MPH 08MB CPU



MPH 08MB CPU



£. 349.000

Vidi 24
in arrivo



ULTIMA

Nell'edificio del Business Design Center, dove si è tenuto l'European Computer Trade Show, oltre ai rumorosi e sgargianti stand, c'era un angolo, un piccolo angolo, dedicato a coloro che preferiscono prendere i videogiochi un po' più seriamente di quanto non si sia abituati a fare.

Questo piccolo angolo - e la conferenza che vi si svolgeva, *Develop! 93* - era aperto a tutti, ma benché la sala potesse contenere un centinaio di persone, era per lo più deserta, a sottolineare l'eccessiva superficialità che impera nel nostro ambiente.

MILLE, NON PIU' DUEMILA?

Ehi, voi! Sì, proprio voi che mi state leggendo! Dimenticatevi pure quello che la vostra fantasia vi sta dettando ormai da qualche anno. Non è più tempo di credere che nel giro di pochi anni il divertimento videoludico subisca delle sostanziali rivoluzioni, sarebbe bello, ma è solo fantasia.

Alcuni esempi. Il CD-ROM è ormai una realtà: è forse cambiato qualcosa? Oltre alle fantastiche colonne sonore, avete forse visto, o giocato, qualcosa che si differenzi in maniera sostanziale da quelli che erano i concetti espressi nei giochi del pur vecchio ma sempre storico C64? In un'epoca (è strano parlare di epoche quando queste durano poco meno di un lustro) in cui i vari 68000 la fanno da padroni, in cui i MHz sembrano essere l'unica unità di misura conosciuta, è quasi un'eresia nominare il C64, ma qualcuno di voi sa dirmi cosa è cambiato rispetto a dieci anni fa? Lasciamo stare la grafica, il sonoro, la gestione dei dati, ecc. Cosa è realmente cambiato nel concetto dei videogiochi - che non abbia niente a che vedere con la tecnologia - da 10 anni a questa parte?

Ci ritroviamo in una situazione simile a quella che aveva creato l'avvento della televisione negli USA agli inizi degli anni '50: abbiamo le possibilità, i mezzi tecnici per poter creare ma non sappiamo cosa creare.

Questo è quanto scaturito dal seminario che ha visto, tra gli altri, protagonisti di spicco come i game designer Chris Crawford (*Rommel vs Patton*) e Peter Molyneux (*Syndicate* e *Populous*).

Nel giro di pochi anni abbiamo assistito, e spesso subito, uno sconvolgimento tale che può essere paragonato all'invenzione del motore a vapore.

Solo un paio di lustri fa il computer faceva timidamente la sua apparizione nelle case di alcune famiglie, oggi è sulla bocca di tutti, se

L'interattività è realmente così vicina? O è forse più simile all'Utopia di Tommaso Moro? Giorgio Baratto segue per *K Develop! 93* e si chiede se l'era dell'interattività, che dovrebbe portare dei sostanziali cambiamenti nel mondo dei videogiochi, non sia più lontana di quanto crediamo.

non proprio nelle case di tutti.

Il cambiamento è stato quindi radicale e profondo. Gli anni si sono susseguiti portando innovazioni tecniche che rivoluzionavano le precedenti, si è passati dai pixel alle animazioni in 3D, dagli effetti sonori gracchianti al sonoro digitalizzato, in un turbinio di novità che non permetteva distrazioni se si voleva restare al passo coi tempi.

Ebbene ora possiamo tranquillizzarci, dicono gli esperti che hanno partecipato a *Develop! 93*. Stiamo vivendo un periodo di transizione che si limita a portare nuove piattaforme e nuovi sistemi hardware sempre più avanzati, ma che in termini di novità software si limita a rielaborare concetti ormai vecchi di alcuni anni. In un mondo in cui gli anni sono secoli.

UN CAVO NEL FUTURO

Tra gli interventi più interessanti della conferenza c'è da registrare quello di Helena Kania della Videotron, un'azienda che sviluppa quello che sembra essere il futuro televisivo: la TV via cavo. Il fatto che per la prima volta una società di questo tipo si interessi al settore del divertimento interattivo, è molto significativo.

Per quel che riguarda l'interattività via cavo, la prima applicazione, forse anche perché è da considerarsi la più semplice, è quella che che riguar-



Chris Crawford declama come un santone le sue idee sul futuro dell'interattività.

UTOPIA



da le riprese di un determinato evento sportivo o non. Lo spettatore potrà scegliere tramite il telecomando le riprese che ritiene più adatte, scegliendo tra un certo numero di telecamere a disposizione. Diventerà insomma il regista di sé stesso. Un simile tentativo era già stato messo in opera nelle Olimpiadi di Barcellona del 1992. Tutto si può dire, però, tranne che questo sia un grande passo avanti nel livello d'interattività.

In effetti, l'interattività via cavo soffrirà ancora per un po' di anni di una momentanea limitazione, dovuta al fatto che le apparecchiature sono a senso unico, cioè è possibile acquisire dati via cavo (*download*) ma non inviarne (*upload*). Una volta superato questo inconveniente, e dotate le macchine di una RAM, si potranno sviluppare comunicazioni multiutente, sia in campo videoludico che di interesse generale. E allora l'interat-

tività via cavo potrà finalmente decollare.

DIVENTEREMO COSÌ?

Gli interventi più specifici relativi ai videogiochi sono stati quelli da Chris Crawford, Peter Molyneux e da Ian Hetherington, boss della Psygnosis.

Per Chris Crawford, i profondi cambiamenti nel corso degli ultimi dieci anni, hanno rivoluzionato il nostro modo di vedere e concepire le immagini. Se alcuni decenni fa era la parola scritta a tenere banco nei passatempi di chiunque, la nostra generazione e quelle successive, hanno cominciato a essere sempre più legate all'immagine (dove per immagine si intendono film, TV e videogiochi).

Secondo Crawford, i videogiochi sono solo una piccola nicchia all'interno di quello che è l'universo dell'interattività, come, ad esempio, i cartoni animati sono solo una piccola nicchia nell'universo del cinema. Da bambini ci piacciono i cartoni animati, ma crescendo impariamo ad apprezzare i film di Fellini o di Truffaut, i classici in bianco e nero e tutto il resto che offre il panorama cinematografico. Spetta agli sviluppatori e agli autori far sì che l'universo della interattività cresca e si sviluppi, perché per ora - al di là della nicchia dei videogiochi - è del tutto sconosciuto ed inesplorato.

Per Peter Molyneux della Bullfrog, il problema principale oggi è costituito dalla limitatezza dei videogiochi. Chi gioca e rimane bloccato si sente frustrato e si stufa. Perciò bisogna cercare di dare il massimo di libertà possibile ai giocatori, anche se certe azioni non hanno nulla a che vedere con la soluzione del gioco. Se uno entra in una stanza e vede un juke-box deve aver la possibilità di mettere un disco se vuole (sempre che abbia una moneta nell'inventario). Inoltre è necessario garantire una certa personalità ai personaggi inseriti nei giochi, cercare di dare loro un certo spessore sia a livello fisico che psicologico, come ce l'hanno i personaggi di un film o di un roman-



Dopo la faticaccia del suo discorso il buon Chris si concede qualche attimo di relax.

zo. Infine, cosa forse più importante, è necessario puntare l'accento sui giochi per più giocatori.

Ian Hetherington ha messo in guardia le case di software. Quando si arriverà - e vista la progressione esponenziale con cui migliora l'hardware non ci vorrà molto - a disporre di macchine in grado di muovere in modo interattivo immagini video di qualità broadcast con la stessa facilità con cui si muovono ora pixel e sprite, i grandi network televisivi e le case di produzione video/cinematografiche si avventureranno sul nostro settore con tutta la loro potenza finanziaria e tutta la loro esperienza nella creazione di storie, personaggi, in grado di coinvolgerci emotivamente. Questa è, in un certo senso, la spiegazione dell'accordo con la Sony, la quale tramite la casa cinematografica di sua proprietà (Columbia) potrà mettere a disposizione della Psygnosis autori, sceneggiatori, registi a complemento delle conoscenze specifiche degli sviluppatori e programmatori della casa di Liverpool per realizzare i programmi interattivi del 2000.

In conclusione, i personaggi che si sono susseguiti sul palco hanno espresso molti concetti che però non riescono a toglierci un dubbio. Siamo davvero così vicini a una nuova rivoluzione, o forse questa rivoluzione non ci sarà mai?

Sinceramente credo che non avverrà. Quel che ci aspetta è una lenta ma continua evoluzione di ciò di cui siamo già in possesso. Forse, parlando di interattività ormai da anni, siamo quasi convinti che essa sia già qui, ma non potremmo fare errore più grande. L'interattività non è ancora stata inventata, o almeno non nel modo che noi vorremmo.

Quindi anche per quest'anno possiamo solo aspettare che qualcosa si smuova, e qualcosa in fondo si sta muovendo, ma è come se un cuoco non ricordandosi i giusti ingredienti di un piatto cerchi di utilizzare tutto quello che ha a disposizione sperando di imbrogliare quelli giusti. Nel nostro caso, per fortuna, i cuochi sono molti e sicuramente prima o poi qualcuno riuscirà a mettere insieme gli ingredienti della vera interattività, ma quando?

Giorgio Baratto

FUTURO PROSSIMO

A Develop' 93 il portavoce della Philips ha illustrato alcuni dati riferiti al futuro dell'hardware. C'è da credere che se corrispondono a realtà, presto il nostro modo di giocare cambierà totalmente.

Proiezioni	ROM	CD	Transfer Rate TV cavo
1993	1 Mega	600 Mega	150 KB/s
1997		2,3 Giga	
1999	100 Mega		1,5 MB/s

SPECIALE

REALITY+

La new wave della realtà virtuale commentata direttamente dagli sviluppatori. Il Reality+ è veramente così innovativo rispetto ai sistemi presenti sul mercato? L'inviato di K ha intervistato i realizzatori di questa nuova "macchina miracolosa".



Attualmente la realtà virtuale viene impiegata con successo per applicazioni professionali in settori come l'architettura, l'arredamento di interni, l'urbanistica, la medicina, la chimica, la robotica, la chimica, il telecontrollo, ma fino ad ora l'unica vera e propria industria sviluppata intorno alla realtà virtuale è quella dell'*entertainment arcade*. Un'industria che ha un nome ed un volto ben preciso: le WIndustries di Jonathan Waldern, di cui si è parlato diffusamente in queste stesse pagine all'epoca del lancio del prodotto. Fino ad ora le WIndustries hanno venduto circa 200 sistemi in tutto il mondo e circa il 10% solo in Italia. Ora tutto questo potrebbe cambiare: dagli USA, viene sferrato un attacco direttamente al cuore dell'Inghilterra, alla ridente Leicester dove le WIndustries hanno sede. L'attacco viene da una piccola società, la Virtual Images Inc., che ha sede in uno dei luoghi di culto della realtà virtuale: Columbus, Ohio. Per molti questo nome non vuoi dire nulla, per quelli più informati è la sede della base dell'Air Force di Wright Patterson, la "casa" del Super Cockpit, il più avanzato progetto di realtà virtuale dell'aviazione americana, e quindi (come sempre in questi casi!) il più avanzato progetto di realtà virtuale di tutto il mondo. Proprio in questa base dell'aviazione hanno lavorato due dei fondatori della Virtual Images, Jeff Maresh e Robert Todd: la loro precedente società, la Engineering Solutions Inc., per ben dieci anni ha lavorato nel campo della simulazione visiva in tempo reale, per clienti come la US Air Force e la NASA, oltre a numerose istituzioni accademiche. Dieci anni di esperienza di progettazione che sono confluiti nel Reality+, la macchina proposta dalla Virtual Images.

Queste origini "militari" sono ancora ben visibili: il cuore del sistema è un calcolatore grafico specializzato (in termini tecnici un Image Generator, IG) finora usato solo in ambito militare, l'XTAR SuperFalcon 4000. Considerazioni morali e pacifiste a parte, questo vuol dire solo una cosa: altissima tecnologia e affidabilità. Del resto le cifre parlano chiaro: il sistema è capace di generare 60.000 poligoni



Una "vista" comune negli ultimi tempi. Il visore di Reality+ è monoscopico, e non fornisce effetti tridimensionali. La potenza di calcolo però è superiore rispetto al "rivale" Virtuality.

al secondo, circa quattro volte la potenza dei motori grafici del Virtuality, con un fill-rate (il numero di punti visualizzati in un secondo) di ben 160 milioni di pixel. Sebbene il sistema possa generare, senza degrado delle prestazioni, immagini con una definizione di 1024x1024 pixel, questo al momento non viene fatto poiché l'Head Mounted Display (l'HMD, il visore da indossare sulla testa) utilizzato ha una risoluzione minore. Non appena si rendessero disponibili HMD più sofisticati, o qualora se ne volesse usare uno di quelli costosissimi ma già disponibili, il sistema sarebbe completo. Il casco scelto è il nuovissimo Mirage della canadese Liquid Images, un visore monoscopico (che monta cioè un solo schermo e non può quindi mostrare immagini in stereoscopia), che presenta però una definizione nettamente superiore a quella degli altri HMD, 720x240 pixel, con un campo visivo di circa 110 gradi. Completano l'hardware del sistema un sistema elettromagnetico per controllare i movimenti del casco e del joystick 3D (con il sistema Fastrak della Polhemus, il migliore attualmente disponibile), un sistema per l'audio tridimensionale (basato sulla Gravis Ultrasound, con 32 voci, campioni a 16 bit e 44.1KHz di sample rate) controllato da uno speciale software messo a punto da Bo Gehring della Focal Point, una società specializzata in audio vettoriale, ed un PC486, che sovrintende alla simulazione e al funzionamento di tutto il sistema. Uno dei punti chiave del Reality+ è la sua modularità: è stato progettato come sistema aperto e, sebbene nato per il settore dell'entertainment, la Virtual Images lo integra con l'opportuno hardware e software custom per i settori scientifico, medico, architettonico ecc...

Al momento è disponibile solo un gioco ed il sistema viene venduto in configurazione per uno o due giocatori contemporaneamente. Lo scenario rappresenta un isolato di una città del futuro, con alcuni palazzi; le strade sono attraversate da alcune macchine. In un palazzo c'è un ascensore che porta sul tetto, e qui si può trovare un veicolo volante; i giocatori devono inseguirsi nella città ed evitare i colpi di un robot che pattuglia la zona. Il gioco sembra quindi una specie di *Dactyl Nightmare* del Virtuality in un'ambientazione diversa, ma il modello della scena è così ampio che alla Virtual Images sostengono che ci voglia più di un quarto d'ora per esplorarla tutta; nonostante la complessità dell'elaborazione, il sistema visualizza almeno 20 immagini al secondo. La società prevede la pubblicazione di nuovi scenari di gioco con cadenza quadrimestrale.

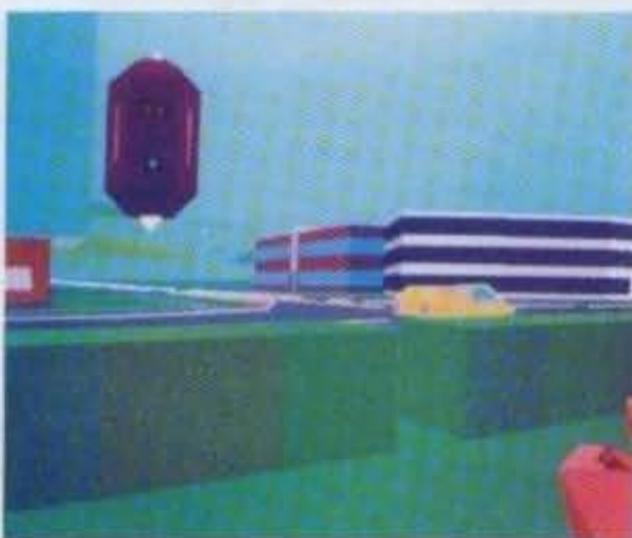
Abbiamo raggiunto la Virtual Images tramite il servizio di posta elettronica in funzione sulla rete di calcolatori mondiale Internet per un'intervista "virtuale" con i tre fondatori della società, Andrew Adrion, che si occupa del lato commerciale, Robert Todd e Jeff Marsh, che sono l'anima tecnologica della società.

K: Partiamo dall'inizio: come è nata la Virtual Images? Bob e Jeff lavoravano già, insieme alla Engineering Solutions Inc. (ESI), ma, Andy, tu da dove arrivi?

Andy: Ho incontrato Bob e Jeff nel novembre del '92. In realtà ci siamo conosciuti attraverso la rete di computer Internet, dopo una lunga ricerca nel settore della RV. Io ho una formazione nel marketing e nel mondo degli affari e sapevo che c'era una strada per fare soldi con la RV nel mercato consumer. Ho subito sentito che le mie forze, combinate con le competenze tecniche di Bob e Jeff sarebbero state il fattore decisivo per



Il set in tutto il suo splendore. (sotto) Due immagini del mondo virtuale creato dalla macchina. Per il momento, solo un titolo è disponibile.



il nostro successo.

Bob: E mentre Andy stava cercando qualcuno con le necessarie competenze tecniche, Jeff ed io stavamo cercando qualcuno che ci guidasse nel mercato della RV. Quando incontrammo Andy ci convincemmo che avremmo potuto avere successo.

K: Avete avuto collaboratori esterni per lo sviluppo del Reality+, o avete fatto tutto da soli?

Jeff: Con l'eccezione di un po' di programmazione per la scheda audio, abbiamo sviluppato tutto il sistema internamente.

Bob: Bo Gehring della Focal Point 3D ci ha aiutato a produrre una delle prime applicazioni commerciali sulla scheda Gravis Ultrasound, con la Sound Library della Focal Point (la sua società). Questi suoni non sono solo pienamente spazializzati, ma è stata implementata una nuova tecnica di trasposizione in frequenza del segnale audio che fornisce un suono migliore per le sorgenti nelle vicinanze dell'utente. Dato che la Gravis Ultrasound e il software della Focal Point possono essere acquistati per circa 150 dollari, questa è anche una soluzione molto economica.

K: Ci potete dire qualcosa in più sui computer grafici (gli Image Generator) che usate? Da dove vengono? Dove e come sono generalmente usati?

Jeff: Sebbene avessimo esperienza con vari tipi di IG, il Reality+ usa l'XTAR SuperFalcon 4000, costruito



negli USA. Dal punto di vista della potenza di elaborazione, ogni sistema monta due chip AT&T DSP32 che offrono 50 MFLOPS (milioni di istruzioni in virgola mobile al secondo, Ndr) e vengono usati per le trasformazioni 2D e 3D. Le informazioni vengono poi fornite alla sezione video che produce immagini con risoluzioni fino a 1024x1024 punti e un draw-rate di 160 milioni di pixel al secondo. Il Reality+ usa un IG per ogni giocatore, e questo fornisce più di 100 MFLOPS di potenza di calcolo per il sistema a due giocatori. C'è insomma più potenza che in un supercomputer Cray 1. Negli ultimi 4-5 anni abbiamo sviluppato più di 25 applicazioni su questa famiglia di IG e siamo molto soddisfatti dal rapporto prezzo/prestazioni. Penso che la Engineering Solutions abbia più esperienza di chiunque altro sulle schede Falcon. I militari le hanno usate spesso per simulatori di volo a basso costo.

K: Quali sono i vostri punti di forza rispetto alla concorrenza?

Jeff: Abbiamo una formidabile potenza di calcolo. Questo ci permette di fare molte cose sul versante della grafica che non sono facili su altri sistemi, e di farle a 20 frame al secondo! Per il nostro gioco abbiamo realizzato una scena abbastanza complessa, un isolato di una città, con vari palazzi, delle macchine futuristiche in movimento, un palazzo con un ascensore dentro, un deltaplano con cui volare tra i palazzi, un robot che ci insegue e, natu-

SPECIALE

almente, l'avversario. Ci si può nascondere nei palazzi o dietro le macchine. Ci si può divertire fin dalla prima partita, ma ce ne vorranno molte per vedere e provare tutto quello che abbiamo messo dentro. Siamo stati in grado di realizzare alcune buone interfacce, come i bottoni virtuali per attivare l'ascensore o il sistema di controllo del deltaplano. La gente, fin dal primo momento, usa sorprendentemente bene questi controlli.

Bob: La parte più significativa del nostro sistema è nei ritardi minimi nella visualizzazione che siamo stati in grado di ottenere. Questa è una cosa con cui abbiamo avuto molto a che fare per il settore militare, e non è un problema facile da risolvere: ci vuole molta esperienza, un buon hardware non è sufficiente.

K: Ci potete dare qualche dettaglio tecnico sullo scenario di gioco? Ad esempio, quanto è grande l'isolato in cui si gioca?

Jeff: Circa 300 metri quadrati.

Bob: Il modello ha più di 4000 poligoni e abbiamo cercato di sfruttarli al meglio per migliorare il realismo, nonostante si utilizzi un flat-shading (ombreggiatura piana, NdR). Su ogni poligono viene fatta la collision detection (rilevamento delle collisioni, NdR) e così non si può passare attraverso i muri, i proiettili colpiscono con precisione solo i poligoni giusti ecc. Abbiamo modellato con cura anche le leggi fisiche del movimento e la dinamica degli oggetti; usiamo delle trasformazioni 3D molto precise per il posizionamento del punto di vista e del gruppo mano/pistola relativamente ai sensori. Il risultato è un alto grado di realismo ed interattività.

K: Potete anticiparci qualcosa circa i prossimi scenari di gioco?

Bob: Invece di rendere in realtà virtuale un arcade generico (e qui certamente Bob si riferisce al sistema della Alternate World Technology - NdR), cerchiamo di costruire mondi pensati apposta per essere esplorati con indosso un casco. Anche i prossimi scenari seguiranno questa regola; non possiamo dire molto, ma ci saranno da guidare delle auto, volare, saltare e correre. I giochi saranno ambientati nei luoghi più diversi, dallo spazio alle caverne.

K: A metà del 1994 la WIndustries introdurrà il Virtualityz, una nuova macchina RISC con un casco ultraleggero, texture mapping e tracciamento dei movimenti del corpo. Come sarà il vostro sistema per allora?

Jeff: Al momento non posso dire come sarà la nostra seconda generazione di prodotti, tranne che la stiamo già pianificando. Ci saranno vari sistemi molto buoni sul mercato americano l'anno prossimo, in differenti fasce di prezzo. Sappiamo che cosa stanno facendo sia le WIndustries che le altre società, e rimarremo competitivi. Dato che il nostro sistema è modulare, saremo in grado di offrire ai nostri clienti upgrade di varie componenti man mano che queste si renderanno disponibili. Gli HMD (Head Mounted Display, i caschi per l'immersione nella RV, NdR) ad esempio, si stanno evolvendo molto in fretta. Per la metà del prossimo anno ne saranno disponibili diversi con soluzioni migliori: li potremo incorporare subito dato che il nostro sistema già lavora a 1024x1024 punti. Rimarremo competitivi anche con il sistema attuale con un flusso costante di nuovi scenari di gioco di alta qualità e basso costo. Stiamo lavorando anche per superare il fenomeno di "nausea da simulatore", generato da impulsi sensoriali contrastanti.

Diego Montefusco



DOVE ANDREMO A FINIRE?

Realtà virtuale, un'espressione troppo spesso abusata; è chiaramente di moda, a tutto svantaggio di chi si occupa seriamente dell'argomento, poiché, per essere alla moda, tutto viene "venduto" come realtà virtuale, anche quello che già prima dell'avvento del profeta Jaron Lanier, l'hobbit rasta che conio questa espressione a metà degli anni 80, aveva un nome e caratteristiche ben precise (la grafica tridimensionale è l'esempio più eclatante). Vediamo di tornare un po' con i piedi per terra: a prescindere dalle tecnologie usate, un sistema di RV deve avere quattro caratteristiche fondamentali: l'immersione, il tempo reale, un alto grado di interattività e la plurisensorialità. L'immersione: l'utente deve "sentirsi in un luogo", non deve avere l'impressione di guardare uno schermo. Questo è realizzato utilizzando un casco in cui l'utente vede il mondo virtuale ed il cui movimento è controllato da appositi sensori, in modo che il computer sappia sempre dove l'utente si trovi e in che direzione stia guardando, per generare le immagini appropriate. Il tempo reale: il sistema deve reagire alle sollecitazioni dell'utente interagendo con lui con ritardi di tempo minimi. La velocità di un sistema di realtà virtuale immersiva dipende essenzialmente da due fattori: il ritardo nella lettura dei sensori che controllano il movimento dell'utente, ed il tempo impiegato per disegnare la scena tridimensionale. Il nostro sistema nervoso lavora con tempi nell'ordine dei millesimi/centesimi di secondo e ci vorrà ancora molto prima che i sistemi di realtà virtuale abbiano questi tempi di risposta. La plurisensorialità: il computer deve simulare non solo quello che l'utente vede del mondo virtuale, ma anche quello che sente; dovrà quindi generare delle immagini, ma anche i suoni del mondo virtuale. Ed esattamente come la grafica è tridimensionale, lo è anche l'audio: i suoni possono apparire dotati di una precisa posizione nello spazio che circonda l'utente. Più sono i sensi umani coinvolti nella simulazione, migliore sarà la sensazione di essere nella realtà virtuale; in futuro saranno disponibili dispositivi che consentiranno il ritorno di forza, che impedirà i movimenti dell'utente stesso (ad esempio afferrando un oggetto virtuale il ritorno di forza impedirà alla mano di chiudersi). Limitate forme di ritorno di tatto sono già disponibili. Sono allo studio anche sistemi per il feedback olfattivo, ma sono studi tuttora allo stato embrionale. Infine l'interattività: la possibilità per l'utente di interagire con il sistema deve essere molto alta, nulla deve essere predeterminato, e l'utente deve essere libero di fare quello che vuole. Tutto questo è ancora lontano dall'essere realizzato: i sistemi sono ancora lenti, le immagini (per tutti i canali sensoriali) sono ancora ad una definizione ben lontana dalle possibilità del sistema percettivo umano, e soprattutto i mondi virtuali non sono ancora generalmente "interessanti" e ricchi come dovrebbero e potrebbero. Bisogna però ricordare che con la realtà virtuale siamo, per fare un paragone, ancora ai tempi pionieristici dei fratelli Wright; non ci vorranno 100 anni per arrivare al Concorde, ma siamo solo ai primi "salti", ed ecco perché la "hype" fa solo danni, generando aspettative che vengono generalmente deluse.

EPTAKONTEST 2

promuove

presenta

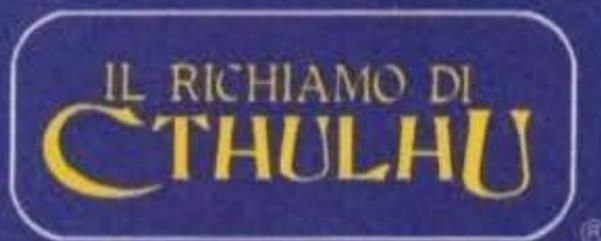


organizza

Associazione Nazionale



I T O R N E I



13/14 NOVEMBRE - MILANO

PER INFORMAZIONI TELEFONARE A DK8 MEDIA & COMUNICAZIONE - 02/2047385

IL FUTURO SECONDO LA GAMETEK

Kelly Summer, ex-mente della Commodore, è oggi il direttore editoriale della Gametek, una delle società più interessanti nell'attuale panorama videoludico. In questa intervista esclusiva ci parla della sua esperienza pluriennale e fa il punto sulla situazione del divertimento elettronico in questo momento così delicato e peculiare.



Il motivo per cui ho lasciato la Commodore è stata l'opportunità offertami dalla Gametek, un'opportunità che capita davvero solo una volta nella vita: poter cominciare con una società partendo con assoluta carta bianca e la possibilità di modificare tutto come se ne fossi il proprietario, ma con il supporto di un sistema ampio e collaudato. È stata per me una tentazione troppo grande.

L'industria del software si è sviluppata partendo da un sistema artigianale e penso che in futuro diventerà ancora più commerciale di quanto sia ora. Tutte le cose che ho imparato alla Commodore mi hanno messo in una buona posizione rispetto alla Gametek: penso che questa possa essere una società con ampi orizzonti.

Non ci specializzeremo in un particolare genere di gioco: vogliamo essere il tipo di software house che produce dai simulatori di volo ai programmi educativi. Non soltanto produrranno giochi per PC e Macintosh, ma anche per 3DO e per tutti i formati disponibili.

Avete già avuto delle esperienze nel campo del-

la produzione dei giochi? Se sì, quali? E se no, ha qualche importanza?

Non ho avuto esperienze in quel campo, anche se alla Commodore una delle mie responsabilità è stata, per diversi anni, quella di creare i "pacchetti" di giochi (come *Cartoon Classics*), quindi sono stato coinvolto molto da vicino nell'ambiente software per un bel po' di tempo.

Potresti dirmi perché la Gametek ha deciso di installarsi in Europa? Forse perché molti dei loro giochi sono stati lanciati con grande successo da terzi come la *Mirage*?

Il motivo è che abbiamo avuto un grande successo negli Stati Uniti e anche un ragionevole successo in Europa tramite terzi licenziatari. Hanno pensato che sia venuto il momento di massimizzare il carnet di titoli in tutto il mondo, non semplicemente negli Stati Uniti.

Vedi qualche differenza tra i computer e le console? Pensi che ci sia un trend positivo nei confronti delle console? La vostra politica sarà quella di far uscire giochi per tutti i formati?

Per quello che possiamo dire qui alla Gametek,

i computer e le console sono più o meno la stessa cosa, e noi ci siamo dedicati a entrambi i mercati: come probabilmente saprete pubblichiamo giochi per PC, Macintosh e Amiga, ma naturalmente non possiamo dimenticare le opportunità di vendite di massa offerte dalla Sega e dalla Nintendo. Come produttori, quando abbiamo un titolo cerchiamo di adattarlo a più formati possibile. La Gametek desidera diventare una compagnia davvero completa.

Basta dare un'occhiata ai PC per rendersi conto che ci sono macchine in continua evoluzione e che ci aspettano tempi eccitanti. Questo mercato continuerà per un lunghissimo periodo, anche se cambierà. Penso che siamo ancora agli inizi e che non ci siano segni di recessione. Avete cominciato con un sacco di titoli. Non siete preoccupati che la cosa possa saturare il mercato?

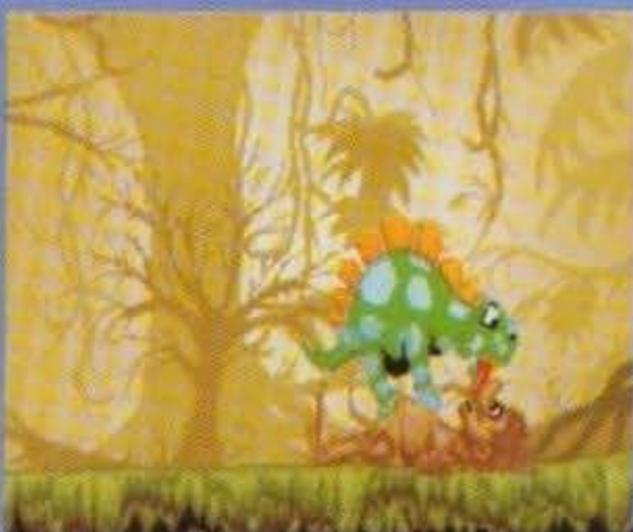
Naturalmente hai ragione: la Gametek ha un pacchetto di titoli veramente notevole in uscita per Natale: ma la cosa più importante per noi è che un prodotto pronto esca subito, i giochi non sono come i buoni vini, non migliorano col tempo.

Se avessi la sfera di cristallo cosa ci diresti sul 3DO? È davvero il passo successivo nell'evoluzione delle macchine? Ti senti coinvolto da questa nuova piattaforma?

Abbiamo un prodotto pronto per 3DO, e uscirà in Europa. Pensiamo che sarà nei negozi nell'aprile del '94... Probabilmente ne avremo due, possibilmente tre. Le case di software hanno l'importante compito di supportare o meno una macchina, come avrebbero detto i miei vecchi boss della Commodore: "l'hardware è un passo molto costoso, a meno che non sia giustamente supportato dal software", e noi



Un'immagine di Humans, uno dei giochi di maggior successo sviluppati dalla Gametek.



Una scena di Jurassic Levels, un titolo disk uscito "ad'voce" come aggiunta per Humans. Per la serie "batti il ferro..."

intendiamo fare proprio questo con il 3DO.

La settimana scorsa abbiamo fatto una riunione per dare un'occhiata al panorama delle console: tutto quello che possiamo fare è supportare le macchine in circolazione e quelle in arrivo: se sapessi già quelle che avranno successo e quelle che scompariranno sarei un uomo ricco.

Ci sono un sacco di società che se ne stanno lì sedute ad aspettare di vedere come andranno le cose. Naturalmente, è ovvio che i prodotti su CD costituiranno la piattaforma fondamentale. Quali saranno le sotto-sezioni è difficile a dirsi. Sicuramente il PC (gli utenti di base su questa piattaforma in America aumentano del 60% ogni pochi mesi, mentre quelli di Macintosh aumentano su una scala inferiore).

Le potenze che stanno dietro il 3DO sono grandi e penso che la macchina avrà una grande influenza sul mercato entro il '94.

Eri un Managing Director, alla Commodore. Cosa ne pensi dell'Amiga CD32?

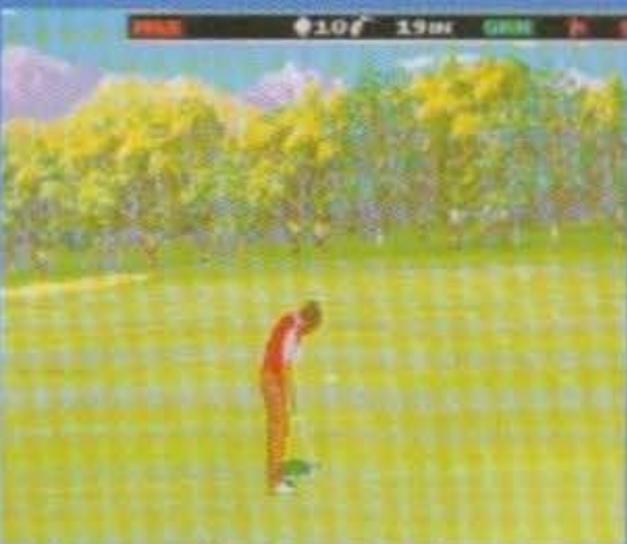
Tutto quello che posso dire è che possiamo creare dei prodotti su questa piattaforma, anche se non siamo convinti che sia un formato adatto al momento. È il migliore sulla piazza, ma il problema è che c'è un mondo spietato là fuori. Avere la macchina migliore non significa necessariamente avere successo, a meno di non avere i mezzi per supportare la macchina, non importa quanto bella sia. La Nintendo e la Sega spendono miliardi nella pubblicità, e funziona: le loro macchine non sono il meglio del mercato...Il background della Commodore non è così buono. Speriamo che questa volta le cose vadano per il verso giusto.

La Gametek Europa sarà indipendente da quella americana? Avrete la vostra politica, i vostri programmi di uscita, ecc.?

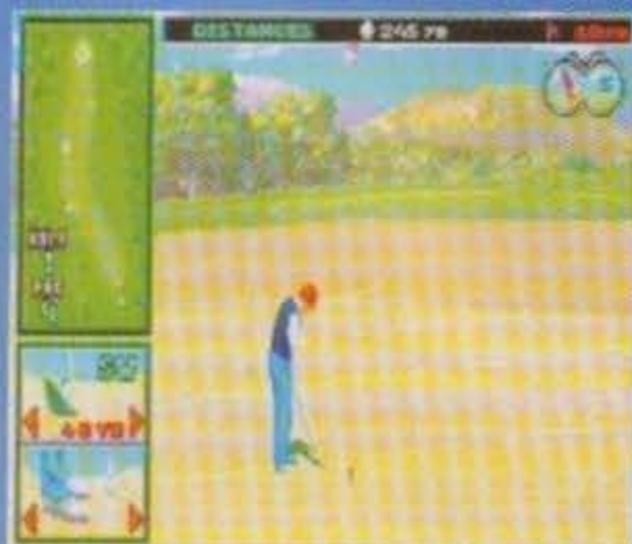
La Gametek Europa non dovrà necessariamente far uscire prodotti già usciti in America (ad esempio *American Gladiators* per Super Nintendo), e potremo far uscire prodotti esclusivamente per il mercato europeo (ad esempio *Humans* per Super Nintendo): nonostante, in generale, le nostre uscite saranno le stesse in tutto il mondo, dovremo tener conto che il mercato europeo apprezza cose differenti da quello americano e viceversa.



Ed ecco Kelly Summer con il suo staff tecnico, di fronte all'ingresso della Gametek.



Una schermata di Pro Staff Wilson Golf, un'altra produzione Gametek



Sempre da Pro Staff Wilson Golf una situazione rognosa: palla in bunker

Ci sono già dei piani per lo sviluppo inglese?

Attualmente stiamo usando un certo numero di sviluppatori in Inghilterra per prodotti come *Humans*, *Pinball Dreams*, ecc. ma intendiamo avere un gruppo di sviluppo interno al più presto e stiamo valutando ora le persone più adatte alla sua formazione.

Questo gruppo si concentrerà sulle piattaforme CD e non dovrà lavorare necessariamente nei nostri uffici (potranno trovarsi anche a molte miglia di distanza), ma dovranno lavorare esclusivamente per la Gametek.

Alcuni dei vostri titoli sono di altre software house. Continuerete a guardarvi attorno e a convertire i giochi di altre compagnie nei formati di cui avete bisogno?

Come tutti possono notare, abbiamo portato giochi di successo dai computer alle console. Abbiamo intenzione di continuare a farlo e nel '94 circa i 2/3 dei nostri prodotti per console saranno successi per computer del '93.

Non è sempre necessario reinventare la ruota e ciò non significa neanche che qualunque bel gioco per computer può diventare un buon gioco per console, ma alcuni di essi possono.

La Imagitec, uno dei gruppi di sviluppo più grandi d'Inghilterra, ha scritto molti giochi per la Gametek (come *Space Junk*, ad esempio). Questa collaborazione continuerà anche in futuro?

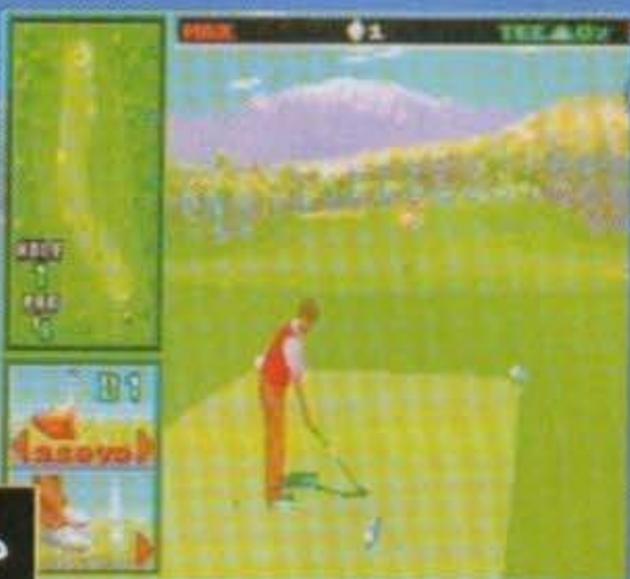
La Imagitec ha sempre lavorato molto vicina a noi e pensiamo che la cosa continuerà in futuro. Sono sicuro che vedrete altri prodotti Gametek sviluppati da questa compagnia, anche se non posso indicare titoli, al momento.

CD-I: qualche considerazione?

Ci ha messo un po' per ingranare, ma in certe zone ha riscosso un discreto successo.

Come casa di sviluppo su CD non possiamo che considerare la possibilità di scrivere prodotti anche su questa piattaforma.

Derek Dela Fuente





NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

**IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO
SOFTWARE & HARDWARE**

PREZZI FANTASTICI



AMIGA® CD**32**

OFFERTA LANCIO

L. 699.000

IVA COMPRESA

2 GIOCHI IN OMAGGIO!

AMIGA 500 COMPLETO

L. 388.000

AMIGA 600

L. 448.000

AMIGA 1200

L. 748.000

TUTTI CON GARANZIA UFFICIALE COMMODORE

OFFERTA ACCESSORI

ESPANSIONE 512 K PER A500

L. 49.000

ESPANSIONE 1 MB PER A600

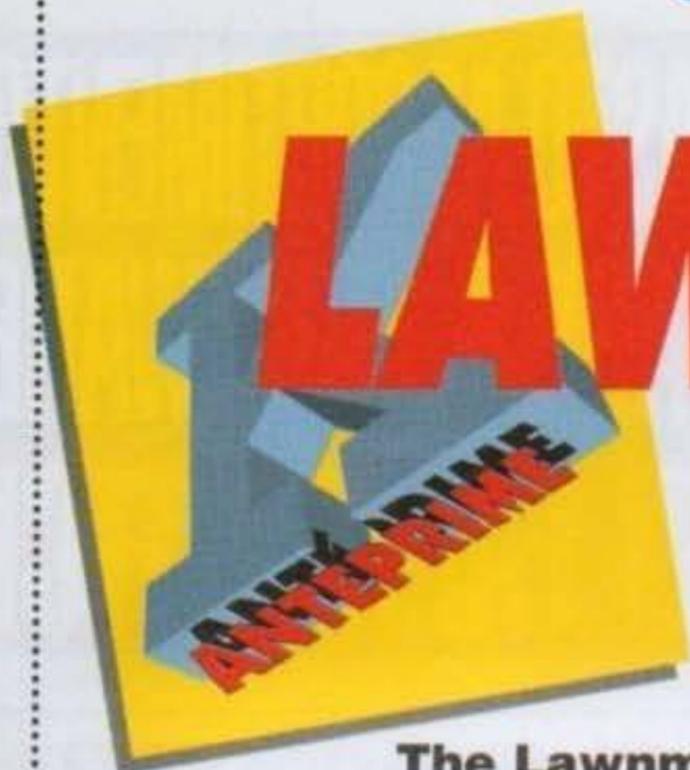
L. 99.000

KICKSTART 1.3 PER A500 E A600

L. 49.000

RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA.
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.**



LAWN MOWER MAN

The Lawnmower Man è un titolo che si presta particolarmente ad un tie-in ludico. La Sales Curves avrà fatto un buon lavoro?

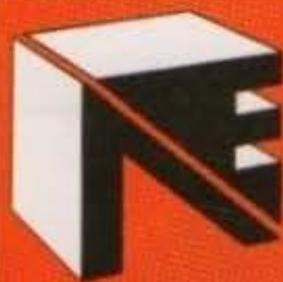


La fiaba virtuale dopo essere passata sugli schermi cinematografici raggiunge quelli del vostro PC, grazie ad uno spettacolare gioco realizzato dalla Sales Curves su CD-ROM. Spettacolare è il termine giusto per un gioco che sulla grafica punta veramente tutto. La storia del gioco non coincide con quella del film, anzi, la trama ludica prende le mosse proprio da dove il film terminava. Il giocatore, ovvero noi, veste i panni del Dottor Angel, improvvisamente ed inaspettatamente risucchiato nel cyberspazio. Giunti in questo ambiente artificiale, il nostro scopo è quello di riuscire ad uscirne il più presto possibile e senza troppi danni. Infatti la nostra nel cyberspazio non è una passeggiata di piacere, ma una vera propria lotta per la sopravvivenza. Motivo di ciò, il fatto che, nel mondo reale, l'inviperito Jobe fa di tutto per farci tirare le cuoia, e quando si tratta di portare a casa la pelle, virtuale o non, c'è poco da scherzare. Oltre alla grafica spettacolare, ciò che maggiormente colpisce in questo gioco della Sales Curves è l'atmosfera che viene a crearsi, estremamente coinvolgente sia per l'incalzare degli avvenimenti, che per la iper realistica cybergrafica. A questo proposito c'è da dire che gli sviluppatori della Sales Curves hanno dato fondo alle proprie conoscenze per riuscire a sfruttare a fondo le possibilità del supporto ottico-digitale. Addirittura alcune delle tecniche utilizzate per sviluppare Lawnmower man non erano mai state impiegate prima d'ora nel campo del software per il divertimento. Le meraviglie grafiche della versione per PC/CD-ROM cercheranno di essere riprodotte anche su tutti gli altri formati conosciuti. Per la primavera del '94 per esempio dovrebbero essere disponibili le versioni di Lawnmower Man per CD-I (che sfrutterà appieno le potenzialità del Full Motion Video), per Amiga CD32, Mac CD e, ovviamente, per 3DO. Questi formati saranno quelli che renderanno maggiormente onore al lavoro svolto dai programmatori della Sales Curves. Il gioco in sé è molto vario. Questo è dovuto al fatto che è suddiviso in diverse singole scene che possono essere considerate come degli episodi a sé stanti. In ciascuna di queste ambientazioni il nostro scopo finale è quello di raggiungere "l'uscita" dello schermo. In alcune sezioni per farlo dovremo risolvere degli indovinelli, in altri sembrerà di avere a che fare con un gioco di piattaforme. Insomma, si tratta di un gioco in grado di affascinare e coinvolgere diverse "razze" di videogiochi, e sicuramente il suo enorme impatto grafico moltiplica all'inverosimile l'interesse che il gioco in sé potrebbe destare. Un gioco da avere a tutti i costi, anche solo per il gusto di dire "l'ho visto!"

Derek dela Fuente



In 256 colori la grafica del gioco fa rimpiangere ben poco il lavoro degli Angel Studios!



NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SOFTWARE PC & AMIGA

PREZZI FANTASTICI

SOFTWARE PC SOFTWARE PC

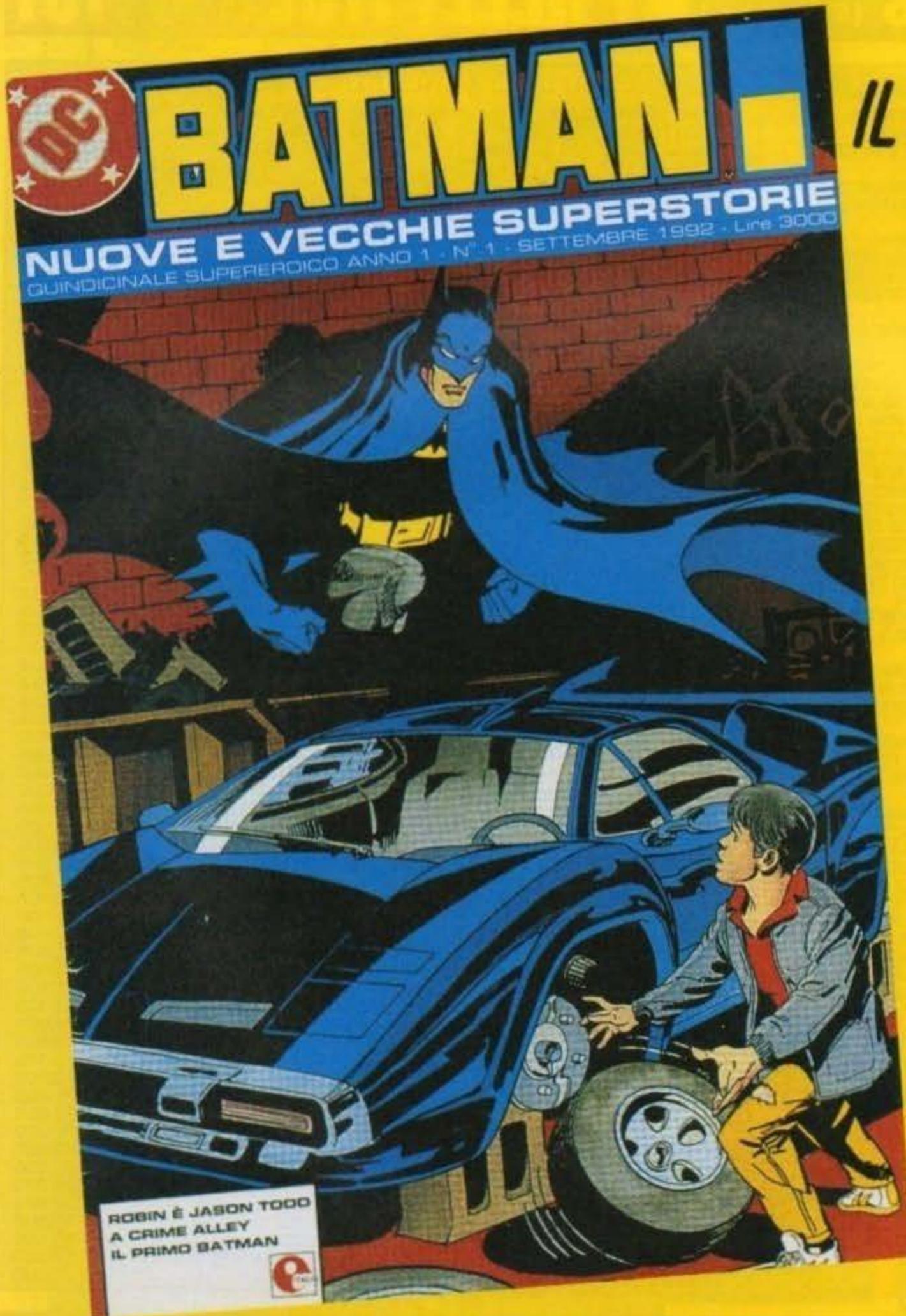
1 ^o CHESS TOUR	L. 99.000	JAMES POND 2	L. 79.000
50 GREAT GAMES	L. 49.900	KING QUEST IV	L. 39.900
AIR COMBAT	L. 39.900	LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
ALONE IN THE DARKNESS	L. 109.000	LEGEND	L. 69.000
ARCADE 2	L. 29.000	LEGEND OF VALOUR	L. 109.000
ARCHIPELAGOS	L. 19.000	LIVING DIGSAWS	L. 29.900
ASHES OF EMPIRE	L. 99.000	LOOM	L. 39.900
ATAC - MICROPROSE	L. 69.900	MAELSTROM	L. 89.000
AV88 HARRIER ASSAULT	L. 99.000	MARIO ANDRETTI	L. 39.000
B17 FLYING FORTRESS	L. 69.900	MARIO TEACHES	L. 39.900
BARD'S TALE COSTR. KIT	L. 39.900	MASTER BLASTER	L. 29.000
BASKET MANAGER	L. 29.900	MAYA	L. 19.900
BASKET MASTER	L. 19.900	MEGA PHOENIX	L. 29.000
BASKET PLAY OFF	L. 29.900	MERCENARIES	L. 29.000
BATTLE CHESS 4000	L. 109.900	MICHEAL JORDAN IN...	L. 39.900
BETRAYAL AT KRONDOR	L. 139.000	MONKEY ISLAND	L. 69.000
BEVERLY HILLS	L. 59.000	MONKEY ISLAND II	L. 109.000
BIG GAME FISHING	L. 29.900	MOONSTONE	L. 39.900
BIRDS OF PREY	L. 39.000	NIGHT SHIFT	L. 29.900
BLACK JACK	L. 19.900	PAPER BOY 2	L. 39.000
BLADES OF DESTINY	L. 119.000	POPOLOUS II	L. 39.900
BLITZRIEG	L. 29.900	POWER PACK 2	L. 29.000
BLOODWICH	L. 19.000	POWERMONGER	L. 39.900
BOULDER DASH KIT	L. 19.900	PRINCE OF PERSIA 2	L. 99.000
BOXING LOW BLOW	L. 29.900	QUADRALIEN	L. 19.000
CAR & DRIVER	L. 39.900	QUEST OF GLORY	L. 109.000
CARL LEWIS CHALLENGE	L. 79.000	RAILROAD TYCOON	L. 59.900
CASTLE	L. 39.900	RAMPART	L. 29.900
C. SQUARE STRIP	L. 49.000	REACH FOR THE SKIES	L. 99.000
CHENGIS	L. 29.000	ROBOCOP 3	L. 59.900
CISCO HEAT	L. 49.000	SATAN	L. 29.900
CLUB CASINO	L. 19.900	SECRET WEAPON OF...	L. 99.000
COLOSSUS	L. 69.000	SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
COLOSSUS BRIDGE	L. 39.000	SILENT SERVICE 2	L. 59.900
COVERGIRL STRIP POKER	L. 49.900	SIMLIFE	L. 89.000
CRISIS IN THE CREMLIN	L. 39.000	SIMULSPORT	L. 39.900
CRUSADERS	L. 159.000	SPECIAL FORCES	L. 59.900
CRYSTAL OF ARBOREA	L. 29.000	SPORT PACK	L. 29.000
D-DAY	L. 99.000	SPOT	L. 19.900
D. GENERATION	L. 49.900	STARGOOSE	L. 19.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 29.900	STRATEGO	L. 39.900
DAUGHTER OF SERPENT	L. 39.900	STRIP LIVE POKER	L. 59.000
DAVID LEADBETTER GOLF	L. 69.900	STUNT ISLAND	L. 129.000
DELUXE STRIP POKER 2	L. 29.900	SUMMER CHALLENGE	L. 79.000
DIE HARD 2	L. 29.900	SUPER TETRIS	L. 49.900
DUNE 2	L. 99.000	SWEET LARRY III	L. 39.900
ERIC	L. 99.000	SYNDICATE	L. 99.000
EYE OF THE BEYHOLD. 3	L. 109.000	THE HEROES OF 357 TH	L. 39.900
FAIRY TALES	L. 29.900	TIME QUEST	L. 39.900
FALCON 3.0	L. 109.000	TOPOLINO MEMORIA	L. 79.000
FIELDS OF GLORY	L. 129.000	TOWER OF FEAR	L. 29.900
FLASHBACK	L. 109.000	TV SPORT BOXING	L. 49.900
GAME OVER	L. 29.900	ULTIMA IV, V, VI	L. 129.000
GAME OVER 2	L. 19.900	UNLIMITED ADVENTURE	L. 119.000
GFL GOLF	L. 19.900	WAR IN THE GULF	L. 89.000
GRAND PRIX	L. 109.000	WIND SURF WILLIE	L. 29.000
GUNSHIP	L. 89.000	WINTER CHALLENGER	L. 49.900
HAMMER BOY	L. 19.900	WORDTRIS	L. 59.900
HARD NOVA	L. 29.900	WORLD CLASS CHESS	L. 39.000
HARPOON	L. 39.000	WORLD TENNIS	L. 59.900
HOYLEY CLASSIC	L. 119.000	X-WING MISSIONI	L. 79.000
IMPERIUM	L. 29.900	XENOBOTS	L. 39.900
INCA	L. 109.000	ZOOL	L. 69.900
INDIANA JONES	L. 39.900	ZORK I	L. 19.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 19.900	ZORK III	L. 19.000
ITALIAN NIGHT	L. 29.900	ZYCONIX	L. 29.900

SOFTWARE AMIGA SOFTWARE AMIGA

1000 MIGLIA	L. 39.900	ITALIAN NIGHT	L. 29.900
50 GREAT GAMES	L. 49.900	JAMES POND 2	L. 79.000
ACIENT ART OF WAR	L. 109.000	KEE THE THIEF	L. 29.900
ACTION PACK	L. 59.000	KICK OFF+EXTRA TIME	L. 19.900
AIR COMBAT	L. 39.900	KING QUEST IV	L. 39.900
AIR LAND SEA	L. 39.900	LEGEND	L. 69.000
AQUATIC GAMES	L. 39.900	LOOM	L. 39.900
ARCADE ACTION	L. 29.000	LORD OF RING	L. 39.900
ARTIFICIAL DREAMS	L. 10.000	MAGIC FLY	L. 29.900
ATHLETICS	L. 19.000	MATCH PARIS	L. 29.900
AV88 HARRIER ASSAULT	L. 89.000	MAYA	L. 19.900
BAD COMPANY	L. 19.900	MEGA PHOENIX	L. 19.900
BARD'S TALE 3	L. 39.900	MENACE	L. 10.000
BASKET MANAGER	L. 29.900	MERCENARY	L. 19.900
BASKET PLAY-OFF	L. 29.900	MONKEY ISLAND	L. 69.000
BATTLE SHIP	L. 19.900	MONKEY ISLAND II	L. 109.000
BATTLETECH	L. 39.900	MORPH	L. 59.000
BEYOND THE ICE PALACE	L. 9.900	MYSTICAL	L. 29.000
BIG GAME FISHING	L. 29.900	NARC	L. 29.900
BIG RUN	L. 29.900	NIGHT BREED	L. 10.000
BILL & TED'S ADV.	L. 29.900	NIGHT SHIFT	L. 29.900
BIRDS OF PREY	L. 39.000	PACLAND	L. 19.900
BLACK CRIPT	L. 39.900	PACMANIA	L. 10.000
BONANZA BROS	L. 29.900	PAPER BOY 2	L. 19.900
BOMBUZAL	L. 19.000	POPOLOUS II	L. 39.900
BRAIN STORM	L. 10.000	PREDATOR 2	L. 19.900
CARL LEWIS CHALLENGE	L. 69.000	PRINCE OF PERSIA	L. 19.900
CASTLES	L. 39.900	RADIO CONTROLL. RACER	L. 19.900
CENTERFOLD SQ. STRIP	L. 29.900	RAILROAD TYCOON	L. 59.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 19.900	RISKY WOOD	L. 29.000
COLOSSUS CHESS X	L. 39.900	ROAD RUSH	L. 39.900
COVER GIRLS POKER	L. 49.900	ROBIN HOOD	L. 39.000
CRISIS IN THE CREMLIN	L. 39.000	SENSIBLE SOCCER	L. 69.000
D-DAY	L. 99.000	SHINOBY	L. 19.900
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 29.900	SILENT SERVICE 2	L. 59.900
DAUGHTER OF SERPENT	L. 39.900	SILKWORM	L. 29.900
DEFENDER II	L. 29.000	SIMLIFE	L. 89.000
DEFEND. OF THE CROWN	L. 19.900	SIMULSPORT	L. 39.900
DELUXE STRIP POKER 2	L. 39.900	SNOOKER	L. 19.000
DESERT STRIKE	L. 69.000	SPACE HARRIER 2	L. 19.900
DIE HARD 2	L. 29.900	SPECIAL FORCES	L. 59.900
DUGGER	L. 19.900	SPY VS SPY	L. 19.000
DYLAN DOG	L. 29.000	STAR BLAZE	L. 9.900
FACE OFF (ICE HOCKEY)	L. 29.900	STARFLIGHT 2	L. 39.900
FALCON MISSION	L. 29.000	STARRAY	L. 19.900
FLASHBACK	L. 89.000	STEIGAR	L. 29.900
FLINSTONE	L. 29.900	STEVE DAVIS	L. 19.900
FOOTBALL CHAMP	L. 29.900	STRIP POKER + DATA D.	L. 29.900
FOOTB. MANAG.+EXP. KIT	L. 29.900	STRIP POKER LIVE	L. 59.000
FUTURE CLASSICS	L. 19.000	STRYX	L. 19.900
GLOBAL EFFECY	L. 39.900	SUPER TETRIS	L. 49.900
GLOC R360 (AIRBATTLE)	L. 19.900	SYNDICATE	L. 79.000
GNOME ALONE	L. 49.000	THE 7 GATES OF JAMB.	L. 19.900
GOAL KICK-OFF 3	L. 69.000	THE CHAOS ENGINE	L. 69.000
GP TENNIS	L. 29.900	TOOBIN	L. 19.900
GRAND PRIX	L. 69.900	TORNADO	L. 19.000
GUNSHIP 2000	L. 99.000	TURBO 1000 CC (MOTO)	L. 19.900
HAMMER BOY	L. 19.900	TV SPORT FOOTBALL	L. 29.000
HARD NOVA	L. 29.900	WALKER	L. 59.000
HARPOON	L. 39.000	WAR IN THE GULF	L. 89.000
HOT SLOT	L. 10.000	WEB OF TERROR	L. 29.900
ICE HOCKEY	L. 19.000	WILD STREETS	L. 19.900
IMPACT	L. 10.000	WIND SURF WILLY	L. 19.900
IMPERIUM	L. 29.900	XENON	L. 19.900
INT. CHAMP. ATHLETICS	L. 19.900	ZOOL (AMIGA 1200)	L. 49.900
INTERNATI. ICE HOCKEY	L. 19.900	ZORK I	L. 9.900

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA.
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.**

FINALMENTE!



**IL QUINDICINALE
PIÙ ATTESO
DEGLI ANNI**

90

**NUOVO,
RICCO
PER GIOVANI
E NOSTALGICI**



FLIGHT SIMULATOR 5

Un "gustoso antipasto" del celebre simulatore, ormai Microsoft di nome ma sempre Bruce Artwick di fatto, giunto alla sua quinta, splendida, versione.

Non vi nascondo che appena giunto in redazione questo prodotto ha fatto sentire un po' "matusa" tutti gli appassionati di volo (vero e simulato), alquanto sorpresi (piacevolmente, s'intende) dal livello qualitativo raggiunto da un prodotto per PC che dall'Ottobre del 1977 (data di fondazione della SubLogic di Bruce Artwick e "Stu" Moment) ad oggi è passata di successo in successo, fino all'introduzione della digitalizzazione nella nuovissima versione 5.

È innegabile, infatti, che l'impatto iniziale riguarda l'aspetto grafico e, sotto questo aspetto, *F.S.5* non delude: vengono principalmente supportate tre modalità grafiche che vanno dalla Enhanced Graphics Adapter a 16 colori (EGA a 640x350 pixel), alla Video Graphics Array a 256 colori (VGA a 320x400) anche in versione "Super" (SVGA a 640x400) per le sole schede grafiche con almeno 512 Kb. sulla piastra madre della scheda stessa (attenzione: la RAM che avete nel computer in questo caso non c'entra nulla!).

Tutto il "mondo" esterno ed interno è digitalizzato in "Texture Mapping" per un effetto realistico davvero eccellente; sulle piste degli aeroporti, per esempio, è presente quell'effetto "striatura" che rende l'asfalto di un grigio non

uniforme, come è nella realtà.

Parimenti dicasi per palazzi, costruzioni e campi anche se il massimo viene raggiunto dalla visuale esterna del proprio velivolo dove le tecniche di Gouraud Shading riproducono una "quasi" fotografia (dinamica!) di un Cessna Skylane RG modello R182, di un Learjet 35A, di un Sopwith Camel, o di un aliante Schweizer 2-32, cioè di uno dei quattro velivoli presenti in *F.S.5*. Passando agli abitacoli dei mezzi, non solo si nota la diversità tra i quattro, ma anche (e soprattutto) la completa corrispondenza dei cruscotti con i relativi reali visto che sono scomparsi i cari, vecchi indicatori disegnati presenti fino alla quarta puntata di *F.S.*, sostituiti da digitalizzazioni degli strumenti ed indicatori VERI, ovviamente in aggiornamento dinamico.

Per avvicinarsi maggiormente al nirvana videoludico, però, il possesso di una VGA (possibilmente con mezzo megabyte di memoria sulla scheda) e dei relativi 256 colori è d'obbligo: le sfumature ottenibili sono davvero stupefacenti, soprattutto durante l'alba oppure il tramonto, dove le striature del cielo hanno dell'incredibile se pensate che state osservando il monitor di un PC e non una cartolina dalle Bahamas. Un'indicazione tecnica significativa per rendere l'idea di quanta goduria visiva ci si possa aspettare dagli scenari specifici per questo titolo riguarda la gestione dell'intera superficie terrestre (perfettamente sferica) con una risoluzione di 8 Km quadrati (continuando a rimpicciolire la mappa si arriva ad osservare l'intero globo terrestre!) ma, soprattutto, l'introduzione di fotografie via satellite digitalizzate delle varie zone aeroportuali, in modo che avvicinandosi ad esse viene correttamente computato quanto si vedrebbe dal proprio punto di osservazione, per una resa visiva che, oggettivamente, su piattaforme hardware PC attualmente non ha uguali.

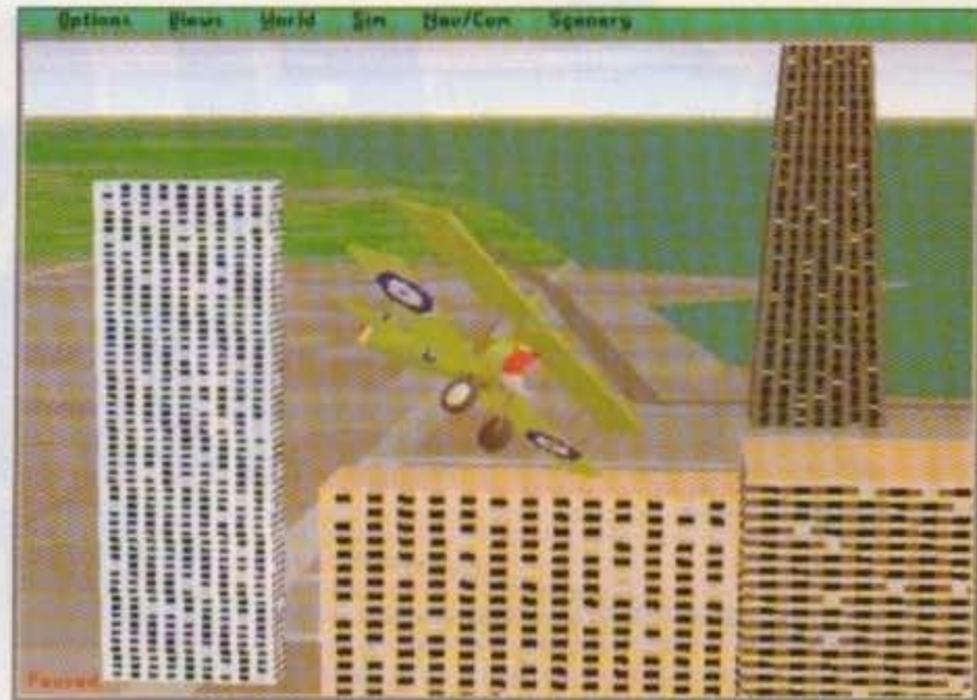
Buona (per iniziare) la dotazione di scenari standard che prevede le classiche ed immancabili aree americane di Chicago, New York, San Francisco, Los Angeles, Seattle e limitrofi, ma con la nuova aggiunta di due zone europee



Il sofisticato Learjet, caro a W. Gibson, aereo d'élite per il trasporto privato.



Gli aeroporti sono stati fotografati da satelliti, e l'immagine è stata elaborata in 3D.



Questo è uno degli "scenari italiani" caricato con Flight Simulator 5. Purtroppo non tutti i vecchi prodotti sono compatibili con la nuova edizione.

(Parigi e Monaco di Baviera) che, in attesa di poter volare per tutto il pianeta, rendono comunque decisamente intercontinentale il prodotto.

Rimanendo in ambito scenari, viene mantenuta la compatibilità (anche se non totale, secondo alcune finestre di avviso emesse dal software stesso) con quelli commerciali ".SCN" per il vecchio F.S.4 (SubLogic & Mallard) ed anche con quelli realizzati con lo Scenery Designer (i file ".SC1" per intenderci), sebbene il texture mapping dell'ambiente esterno, ovviamente, risulti per ora limitato ai soli scenari originali per l'F.S.5.

Fin qui si è scritto riguardo l'aspetto essenzialmente estetico del prodotto e, come sembra, le novità (belle e tante) ci sono tutte.

Ma è entrando nell'oceano dei possibili settaggi e personalizzazioni permesse in questo titolo che si accede ad un mondo nel quale, probabilmente, solo i più appassionati al video-volo oseranno addentrarsi.

Dai default alle raffinatezze, su F.S.5 è tutto impostabile secondo le proprie esigenze in una serie impressionante di menu e sottomenu che, chiaramente, una volta settati verranno salvati per un successivo riutilizzo senza dover cominciare tutto dall'inizio ogni volta.

Tralasciando le selezioni già conosciute e qui estremamente ampliate (stagione e tempo atmosferico di volo, generazione automatica o meno di nuvole, vento, pressione, etc.), tra le novità più gradite posso ricordare la regolazione manuale del passo dell'elica, così come della ricchezza della miscela (con le relative conseguenze in caso di errori!), la regolazione indipendente della spinta dei motori (con le relative variazioni aerodinamiche del caso), ed una gestione davvero completa del motore con le indicazioni reali di temperature e pressioni per olio, acqua, etc..

La completezza si spinge anche al dettaglio se sull'anemometro (tachimetro indicatore della velocità) si desidera leggere la velocità reale del velivolo, oppu-

Il vecchio Sopwith Camel, uno dei biplani più celebri della prima guerra mondiale, qui in volo sul mondo dei nostri giorni.

re la IAS (Indicated Air Speed) cioè la velocità all'aria letta sul quadrante, ovviamente influenzata da venti relativi, errori strumentali e posizionamento delle prese statiche e dinamiche (tubo di Pitot e simili); addirittura per i jet c'è anche la possibilità di flame-out (vi ricordate la scena della morte di Goose - co-pilota di Maverick/Tom Cruise - nel film Top Gun?), cioè del pericolo di arresto della combustione presente nei motori a reazione.

Tra i pochi appunti che è possibile muovere ad un tale gioiello informatico, segnalo un inspiegabile crash del velivolo, fermo sulla pista, quando si estendono i flap a terra (un'operazione, direi, più che normale prima di iniziare a rullare per il decollo), ma si tratta degli immancabili bug della versione Beta, presumibilmente assenti nel rilascio finale.

Riguardo ai problemi "veri" del prodotto, invece, si possono tutti riassumere in un solo aggettivo che rende bene l'idea: LENTO.

La stupefacente completezza (e bellezza) di questo titolo si scontra con quello che rimarrà il principale neo del software simulativo su PC per gli anni a venire: F.S.5 è dannatamente lento e raggiunge indecenze dell'ordine delle 60 frame al minuto che, fortunatamente, possono essere aumentate eliminando tutti gli orpelli grafici possibili ed immaginabili ma, chiaramente, il prodotto non sarà più la stessa cosa.

È davvero d'obbligo una macchina 486 DX a 50 MHz. oppure una DX2 a 66 MHz. ma con, soprattutto, una scheda grafica ultraveloce (è quello che conta realmente!), INTEGRATA sulla piastra madre del computer e, magari, in versione local bus (cioè con una trasmissione dati a 32 bit anziché a 16). Se poi volete esagerare e potete permettervi il Pentium, penso sia ancora meglio.

Alessandro Diano



La "Città della Baia" (S. Francisco). Il livello di dettaglio è impressionante. In secondo piano, ammirate il Bay Bridge.

Un volo notturno a dettaglio minimo. Sempre affascinante! Notate la colorazione degli strumenti.

IL NUOVISSIMO VIDEOGAME INTERATTIVO GLI SKUNKS INVADONO LE EDICOLE... COMBATTILI CON I TIME RUNNERS SUL TUO PC O AMIGA!



Gli Skunks, perfidi Cyborg provenienti dal futuro vi piombano in casa e vi proiettano in un'avventura ai confini del tempo (anche oltre). In compagnia dei fantastici protagonisti, Max, Jessica e Lucas, dovrete togliervi dai pasticci e...portare a casa la pelle! Come? Usate il pensiero interattivo e ci riuscirete. La prima avventura "La porta del tempo" vi aspetta in edicola.

GRAFICA: realistica, digitalizzata, "rendering - realtà virtuale", schermate dipinte a mano.

AUDIO: PC Speaker anche senza scheda. Supporta scheda audio AD Lib Soundblaster e Soundblaster pro (versione PC)

INTERATTIVITÀ: mouse, tastiera e joystick

TUTTO IN ITALIANO

ma se vuoi puoi giocare in inglese, francese, tedesco e spagnolo.



Partecipa al grande concorso **IBM**

Vinci 5 computer PS/1 Multimedia



AUT. MIN. RICH.

**MAI VISTO:
IL 1° VIDEOGAME
CON ALBO
A SOLE LIRE
4900**

VERSIONE AMIGA



VERSIONE PC

FABBRI EDITORI

ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA
TAIWAN, CINA,
USA, GIAPPONE

VENDITA E ASSISTENZA: MILANO **VIA MECENATE 76/4** **TEL. 02/58012050**

NEGOZI E SHOW ROOM: MILANO **VIA ILLIRICO 2** **TEL. 02/70125167**

BRESCIA **MARCHENO V.T.** **TEL. 030/8960207**

ARCORE (MI) **VIA CASATI 201** **TEL. 039/614709**



ZYXEL
MODEM FAX
SEGRETERIA
ALTA VELOCITÀ
19.200 BAUD

Mod. U-1496 €
£. 790.000

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO



LC 20 (9 aghi)	310.000
LC 100 Colori	370.000
LC 24-20 (24 aghi)	490.000
LC 24-200 Colori	610.000
SJ 144 Termica Colori	1.090.000



HEWLETT PACKARD

DESKJET 500	650.000
DESKJET 550C	1.270.000
LASERJET 4L	1.350.000
LASERJET IV	2.850.000

VESA



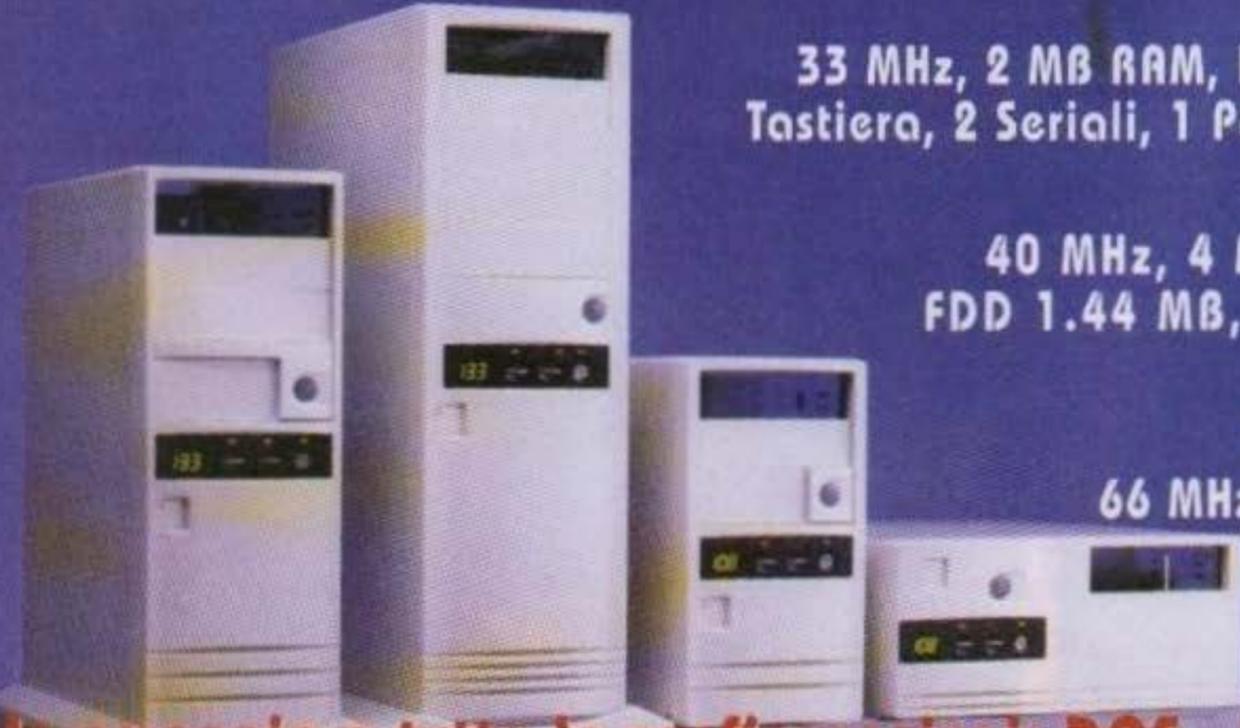

VELOCITÀ, AFFIDABILITÀ
ESPANDIBILITÀ, CONVENIENZA

OEM



IL NOSTRO PUNTO D'INCONTRO A SMAU 93 È AL PADIGLIONE 17 POSTEGGIO A 17

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE



ED 386/SX - £. 1.290.000
33 MHz, 2 MB RAM, HD 42 MB, SVGA 256, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" a colori SVGA

ED 386/DX - £. 1.790.000
40 MHz, 4 MB RAM, HD 130 MB, SVGA 1 MB, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" colori SVGA

ED 486/DX2 - £. 3.790.000
66 MHz VESA, 3 Slot Local Bus, 8 MB RAM, HD 340 MB, SVGA 1 MB, 2 Seriali, 1 Parallela, Tastiera, FDD 1.44 MB, Monitor 14" colori SVGA L.R.

In omaggio a tutte le configurazioni: DOS, Windows, Mouse, Copertina

IL TUO PC FATTO IN CASA

CABINET CON ALIMENTATORE

Desk flip top	89.000
Desk slide-in	96.000
Minitower	93.000
Middletower	158.000
Bigtower	164.000
Desk superslim	96.000
Desk slim	124.000

SCHEDE MADRI

386SX/25	156.000
386SX/33	156.000
386SX/40 16KB Cache	190.000
386DX/25	255.000
386DX/33 64KB Cache	283.000
386DX/40 128KB Cache	286.000
486SX/25	454.000
486DX/33 128KB Cache	809.000
486DX/50 128KB Cache	1.032.000
486DX2/50 128KB Cache	962.000
486DX/50 256KB Cache	1.089.000
486DX2/66 256KB Cache	1.178.000
486DX2/66 VESA 128KB C.	1.190.000
486DX/50 EISA 256KB C.	1.357.000
Cache Extra 128 KB	46.000

MICROPROCESSORI

CPU CYRIX 80486/33 DLC	119.000
CPU INTEL 80386DX/25	79.000
CPU INTEL 80386DX/33	105.000
CPU INTEL 80386DX/40	142.000
CPU INTEL 80486DX/33	617.000
CPU INTEL 80486DX/50	840.000
CPU INTEL 80486DX2/50	770.000
CPU INTEL 80486DX2/66	986.000

COPROCESSORI MATEMATICI

INTEL 80287 16/20	120.000
INTEL 80387 SX 25/33	133.000
INTEL 80387 DX 33/40	153.000
OVERDRIVE SX 25	867.000

MODULI DI MEMORIA

SIMM 256 KB 70ns	24.000
SIMM 1 MB 70ns	124.000
SIMM 4 MB 70ns	357.000

TASTIERE

Tastiera estesa ITA	39.000
Tastiera estesa USA	45.000
Tastiera estesa ITA meccanica	42.000
Tastiera Professional 102 T.	108.000

SUONO E VIDEO

SOUND BLASTER PRO	291.000
SOUND BLASTER 16 ASP	492.000
VIDEO BLASTER	631.000
MULTIMEDIA KIT	922.000
MIDI HIT SOUND BLASTER	77.000
COPIA CASSE SOUND BLASTER	18.000

FLOPPY DISK DRIVES

FDD 3,5" 1,44 MB	77.000
FDD 5,25" 1,2 MB	107.000
Kit per FDD	5.000

HARD DISK DRIVES

AT BUS 40 MB	264.000
AT BUS 80 MB	314.000
AT BUS 100 MB	364.000
AT BUS 130 MB	373.000
AT BUS 210 MB	448.000
AT BUS 250 MB	491.000
AT BUS 340 MB	706.000
AT BUS 430 MB	1.074.000
AT BUS 540 MB	1.303.000
ESDI 760 MB	1.857.000
SCSI 210 MB	448.000
SCSI 340 MB	786.000
SCSI 540 MB	1.280.000
SCSI II 760 MB	1.714.000
SCSI II 1,2 GB	2.400.000
SCSI II 1,75 GB	3.543.000
SCSI II 2,15 GB	4.229.000

CONTROLLER & I/O

AT BUS	17.000
AT BUS con Cache (China)	250.000
AT BUS con Cache (USA)	308.000
AT BUS con Cache LocalBus	405.000
Seriale	17.000
Doppio Seriale	17.000
Printer	13.000
Doppia Game	16.000
4 Seriali DOS	128.000
4 Seriali Xenix	281.000
8 Seriali Xenix	450.000
MAGIC I/O	27.000
- (2 ser + 1 Par + Game)	
MULTI I/O	18.000
MAGIC I/O Local Bus	74.000
ESDI Intelligente	208.000
SCSI Host Adaptor	86.000
SCSI Intelligente	292.000
SCSI II Intelligente	560.000
SCSI II LocalBus Intelligente	800.000
SCSI II EISA Intelligente	1.067.000
NE 2000	91.000
NE 2000 certificata Novell	108.000
Ethernet Adaptor	323.000

SOFTWARE

MS DOS 6.0	126.000
MS DOS 5.0 + Windows 3.1	200.000
MS DOS 6.0 + Windows 3.1	272.000
Windows 3.1 ITA	246.000
Windows 3.1 per Workgroup	375.000
Word 2.0	888.000
Works per Windows	338.000
Access	888.000
Excel 4.0	888.000
Office	1.423.000
Publisher	338.000

HARD DISK REMOVIBILI SCSI

Syquest 44 MB	790.000
Syquest 88 MB	1.050.000
CDROM 150	730.000
CDROM 300	850.000
- con Photo CD Multisessione	
Matshita 128 MB	1.990.000
- magneto-ottico	
Sony 650 MB	4.550.000
- magneto-ottico	
Scatola SCSI slim	320.000
- completo di cavi	
Scatola SCSI half	460.000
- completo di cavi	
Cavo SCSI Fast	160.000

SCHEDE VIDEO

SVGA 256 Kb 800 x 600	41.000
SVGA 512 Kb 1024 x 768	87.000
- a 16 colori	
SVGA 1 Mb 1024 x 768	102.000
- a 16 colori	
ET4000 1 Mb 1024 x 768	160.000
- a 256 colori	
ET4000 1 Mb 1024 x 768	171.000
- a 256 colori + 64KB	
NCR 2 Mb	236.000
- Accelerata per Windows	
Cirrus 1 Mb 1024 x 768	160.000
- a 16 Mil. Colori	
Cirrus VESA 1280 x 1024	194.000
- a 16 Mil. Colori	
TSENG VESA 1280 x 1024	205.000
- a 16 Mil. Colori	
TSENG VESA 1280 x 1024	250.000
- a 16 Mil. Colori W32	

MONITOR

14" SVGA Monocromatico	197.000
14" SVGA Colori 1024 x 768	455.000
- (0,31)	
14" SVGA Colori 1024 x 768	493.000
- (0,28)	
14" SVGA Colori 1024 x 768	536.000
- L.A.	
14" SVGA Colori 1024 x 768	554.000
- N.I.	
14" SVGA Colori 1024 x 768	829.000
- N.I. Philips	
15" SVGA Colori 1024 x 768	929.000
- N.I.	
15" SVGA Colori 1024 x 768	913.000
- N.I. Philips	
17" SVGA Colori 1024 x 768	1.427.000
- N.I.	
17" SVGA Col. Philips	1.571.000
- 1024 x 768	
17" SVGA Br. Philips	1.688.000
- 1240 x 1024	
20" SVGA Colori	2.129.000
- 1024 x 768 N.I.	
20" SVGA Br. Philips	2.125.000
- 1240 x 1024	

ACCESSORI

Mouse 3 tasti economico	18.000
Mouse 3 Tasti con adattatore	22.000
Mouse 3 Tasti deluxe	85.000
Trackball	118.000
Trackball Notebook	105.000
Wireless Mouse	120.000
Joystick IBM compatibile	17.000
Tavoletta grafica 12" x 12"	323.000
Cavo Centronics per stampante	4.000
Cavo Centronics/Centronics	8.000
Cavo seriale per modem	5.000
Cavo Centronics 7 m	12.000
Data Switch 2 ingressi ser/par	20.000
Data Switch 4 ingressi ser/par	23.000
Cavo alimentazione	5.000
Mouse Pad	5.000
Kit Pulizia Drive	5.000
Striscia Multipresa	30.000
Copertina per PC o stampante	5.000
Mobilrack per HD estraibile	43.000
Schermo protettivo	115.000
- per Monitor 14"	
Schermo protettivo conduttivo	138.000
- per Monitor 14"	
Vaschetta FDD 50 pezzi	10.000
Vaschetta FDD 100 pezzi	15.000
Vaschetta Data Cartridge	15.000
Cassettiera FDD 50 pezzi	38.000
Cassettiera FDD 100 pezzi	46.000

MEGA OFFERTE ACCESSORI

Scatola per FDD 50 pezzi	5.000
Scatola per FDD 100 pezzi	5.000
Disk Holder 5 pezzi porta agg.	1.300
Disk Holder singolo	1.000
Porta tastiera sotto tavolo	59.000
Porta tastiera sotto PC	47.000
Leggio con braccio snodato	25.000
Braccio snodato	80.000
Base basculante per monitor	14.000
Porta stampante universale	5.000
Porta stampante con supporto	15.000
Porta stampante guida carta	59.000
Base pavimento PC con ruote	25.000

NOTEBOOK NEW CHIP E ACCESSORI

386SX/25 2MB HD60	2.084.000
386DX/40 4MB HD80	3.065.000
486SLC/25 4MB HD80	3.000.000
486SLC/25 4MB HD120	3.280.000
486SLC/25 4MB HD200	3.693.000
486SLC/25 4MB HD120	4.267.000
- Matrice Passiva a colori	
486SLC/25 4MB HD120	6.933.000
- Matrice Attiva a colori	
Barso	49.000
Batteria	129.000
Carica batterie esterno	69.000
Alimentatore	209.000
Interfaccia SCSI Interna	180.000
Fax Modem interno	340.000
LAN 10 base T	489.000

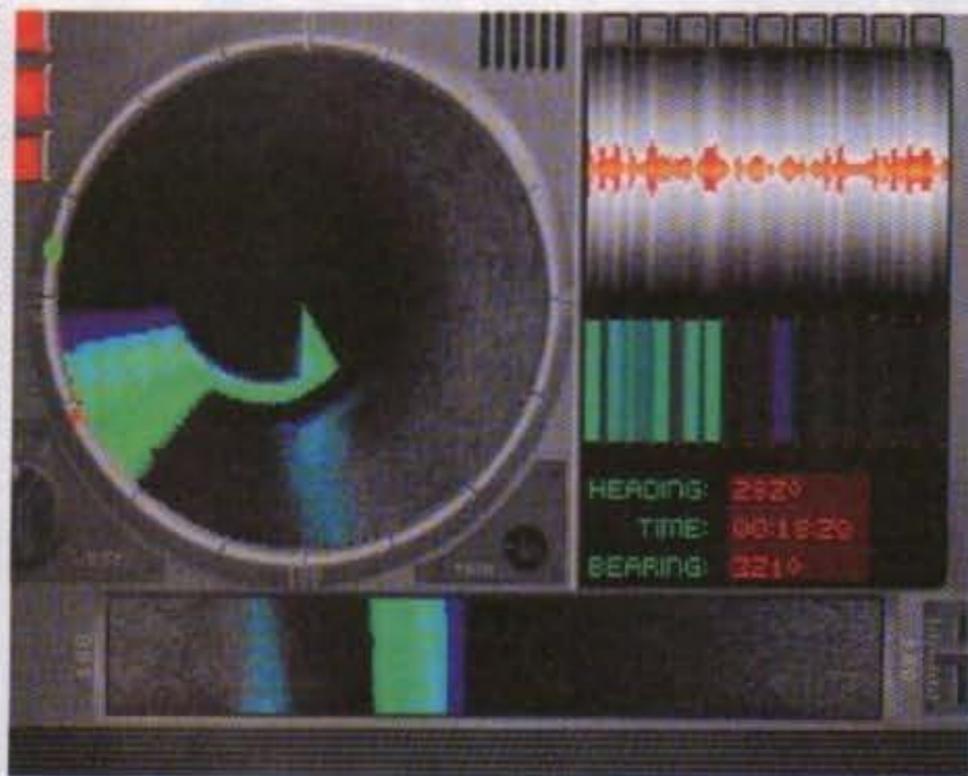
AVVENTURE SOTTO IL MARE



Siete stati alle Maldive, a Cuba, nel Mar Rosso? Avete fatto immersione nei mari più belli del mondo entrando, come cosmonauti in una nuova dimensione, piena di creature stupefacenti? Beh, il titolo non si riferisce a questo genere di avventure, bensì a quelle vissute dal *Seawolf*, un sottomarino militare rivoluzionario...

A lato: una parte della mappa. Sotto: il sonar con il quale potrete fare distinzione tra una balena e una nave. Più sotto: alcune scene di battaglia... Come potete notare la grafica è ben curata.

Il seguito di *688 Attack Sub* è stato progettato da John Ratcliff, autore del titolo originale. Tempo fa *688* veniva considerato quanto di meglio si potesse trovare sul mercato, tuttavia adesso appare un po' datato. *Seawolf* usa tutte le ultime tecniche di programmazione, abbinate alla grafica più bella che si sia mai vista in un simulatore. Il tutto ruota attorno a un sottomarino di nuova concezione di cui voi siete il comandante. Questo gioiellino è stato disegnato dalla marina americana ed è il mezzo più veloce e meglio equipaggiato che abbia mai solcato i sette mari, anche se attualmente, a causa della congiuntura economica, non è ancora operativo; insomma sarete tra i primi a poter guidare questo super sommergibile. Tra le schermaglie territoriali che intercorrono tra le varie fazioni in lotta, Cuba compresa, venite mandati a tamponare la situazione. *Seawolf* è un gioco di abilità e di attacchi a sorpresa e riesce a ricreare l'atmosfera della guerra sottomarina, un genere di conflitto nel quale l'azione si svolge principalmente nella sala del sonar. La schermata di questo particolare strumento è solo una delle molte a disposizione del giocatore, ma la comprensione del suo funzionamento è fondamentale, dato che si tratta di un pezzo di equipaggiamento estremamente sofisticato. Questo apparecchio fornisce informazioni visive e sonore e una volta studiato riuscirete a capire e ad assimilare il significato di ogni suono e di ogni colore. In effetti vi trovate a manovrare un sonar innovativo che molti ufficiali di marina usano regolarmente e che vi farà sobbalzare quando sentirete il richiamo dei delfini o il rumore di un motore in lontananza. Se non avete un supporto stereo a 16 bit capirete che è venuto il momento di aggiornare la vostra scheda sonora. Si possono identificare più di 40 tra navi e sottomarini dalle loro caratteristiche acustiche alle quali si aggiunge un supporto audio a viva voce, il suono delle onde e degli esplosivi oltre al caratteristico "ping" di un missile in arrivo. *Seawolf* è fatto in modo che possiate scegliere se giocare una singola missione o completare tutta una campagna. Tutte le missioni vengono comunque accompagnate da un piano dettagliato, di modo che il giocatore sappia perfettamente cosa ci si aspetta da lui. Missioni diurne e notturne, scontri con le varie categorie di imbarcazioni e di sottomarini... sembra non manchi niente a questo gioco altamente dettagliato che fa sembrare *Silent Service* "estremamente primitivo". Il giocatore può accettare consigli dai membri del suo equipaggio che arrivano digitalizzati in tempo reale, cosicché se state per lanciare un missile riceverete conferma dalle persone pronte a effettuare il lancio. Durante il gioco il punto di vista è situato generalmente all'esterno del sommergibile, quindi non dovete confrontarvi con migliaia di strumenti. Alcuni aspetti interessanti che riguardano il programma comprendono: missioni a due giocatori via modem, missioni di addestramento, l'accesso immediato a una qualsiasi missione tra le tante disponibili, ecc. In effetti abbiamo a che fare con una simulazione sottomarina della nuova generazione, quanto di meglio si può trovare in fatto di grafica, di concezione di gioco e d'interazione.



Derek Dela Fuente

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente 100 programmi didattici scolastici
L. 49.000

Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

OFFERTA SPECIALE STAMPANTI

Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi colore
L. 699.000

Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi B/N
L. 600.000

Star LC 20 9 aghi b/n
L. 330.000

MPS 1550 9 aghi color Parallela IBM
L. 350.000

Digitalizzatore Videon per PC IBM compatibili
286/386 a colori VGA 1024 x 768 L. 299.000

Scanner Manuale GS 4500 L. 299.000

Vidi PC 12 real Time digitizer L. 200.000

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L. 199.000
80 Mb 3 1/2	L. 399.000
107 Mb 3 1/2	L. 429.000
127 Mb 3 1/2	L. 449.000
170 Mb 3 1/2	L. 479.000
215 Mb 3 1/2	L. 499.000

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY
DA L. 29.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 429.000

THUNDER BOARD L. 199.000
(R SOUND MACHINE)

AMIGA 500/600

Kikstart 1.3: Sistema operativo ROM
L. 49.000

Espansione 512 Kb (porta a 1 MB)
L. 49.000

Espansione 1,5 Mb + clock
L. 130.000

Antivirus/Virus detector
L. 29.000

Espansione 2 MB interna
L. 150.000

Mouse opto/meccanico 250 Dpi
L. 39.000

Mouse infrarossi
L. 49.000

Emulatore 286/16 Mhz At Atonce Plus
L. 200.000

Kikstart 3.0 (rende compatibile l'Amiga 500 con l'Amiga 1200)
L. 90.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI
ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000 Compreso Splitter Pal

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC



Acquisisce immagini video composte da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz.
L. 599.000



HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO 02/93505280
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

PER LE ORDINAZIONI 02/93505942
POTETE TELEFONARE ALLO

OPPURE MANDARE 02/93505219
UN FAX ALLO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

Televideo riceve video da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione
trough per stampante L. 170.000

Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms
40 MB L. 399.000 - 60 MB L. 480.000
80 MB L. 599.000 - 120 MB L. 850.000



Midi professional 3 in 2 out trough
L. 40.000



Drive esterno
per A500/A600/A1200
L. 160.000

Nuovo stereo digitizer
56 mhz Stereo Home Kit Music
100" mono L. 179.000

Espansioni 2 MB per A2000 L. 150.000

Genlok interno per A2000 L. 89.000

Genlok Microgenius Sempro L. 200.000

Nuovi Controller SCSI per A2000 L. 290.000

UNA PIOGGIA DI OFFERTE SPECIALI
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE PER A600/A1200/A2000



L. 129.000

NEW
AMIGA
ACTION
REPLAY
MK III

CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

68030 con 80 Mb HD - 2/4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000



2.490.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

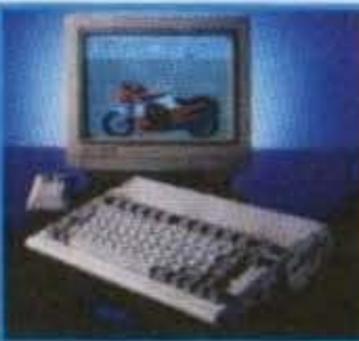


3.799.000

AMIGA 600 £. 470.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio
"Super Tools Utility"



AMIGA 1200

UN COMPUTER PICCOLO DALLE GRANDI PRESTAZIONI:

CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA,
1 slot per processore alternativo

AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di
lettura/scrittura MS-DOS

£. 749.000

Ai primi 100 acquirenti in omaggio un joystick microswitch del valore di £. 50000



NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante per A1200	L. 134.000
Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico	L. 600.000
Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm	L. 279.500
Digitalizzatore Stereofonico Home Kit Musik 56 Mhz stereo	L. 199.000
Espansione A600 e A1200 esterne PCMCIA 2 Mb	L. 350.000
4 Mb	L. 490.000
Offerta speciale dischi	
DD 100 pezzi	L. 89.000
HD 100 pezzi	L. 120.000
Genlock Maxigent y/c se/ardo	
2 CVBS IN/OUT	L. 899.000
1 SVHS IN/OUT	
A1200 e A4000 cromakey incorporato via software	
I K III Action Replay per A500	L. 139.000

NEC P 20	L. 550.000
24 aghi 200/300 cps	
Star LC 24-200 color	L. 699.000
24 aghi 250 cps	
Monitor per Amiga Commodore 1084 S stereo	L. 350.000
Philips 8833 II stereo	fino esaurimento
Controller per Amiga 500 impact serie II	L. 649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%	
40 Mb SCSI per Amiga 500	L. 299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500	L. 469.000
(SOLO MECCANICA)	

ESPANSIONI PER AMIGA 1200

Espansioni per A1200 con coprocessore matematico 32 bit

Espansione di memoria 4 Mb 32 bit
Coprocessore matematico opzionale
Clock in tempo reale con batteria a tampone
32 bit zero Wait State RAM ad alta densità
5 volte più veloce di un A500

• PC 1204 4MB con clock	L. 468.000
• PC 1204 4MB con clock e 20Mhz 68881 FPU	L. 648.000
• PC 1204 4MB con clock e 25Mhz 68882 FPU	L. 698.000
• PC 1204 4MB con clock e 33Mhz 68882 FPU	L. 738.000
• PC 1204 4MB con clock e 40Mhz 68882 FPU	L. 798.000
• PC 1204 4MB con clock e 50Mhz 68882 FPU	L. 878.000

Non invalida le garanzie

NOVITÀ PER AMIGA 1200/600/4000

Televideo riceve videote da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante	L. 170.000
Genlock Microgenius Semprio	L. 399.000
Midi professional 3 in 2 out trough	L. 60.000
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Musik 100" mono	L. 179.000
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms	
40 MB L. 399.000	60 MB L. 480.000
80 MB L. 599.000	120 MB L. 850.000
Nuovi Controller SCSI per A2000	L. 290.000
Espansioni 2 MB per A2000	L. 199.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000



AMIGA CD 32

MEGA NOVITÀ

LA NUOVA CONSOLE
COMMODORE A 32 BIT CON
CD ROM
INCORPORATO.
IL CUORE DELLA
MACCHINA E' IL MOTOROLA
68020 A 14 MHz



in breve...

Con Privateer e Alone in the Dark 2, Origin e Infogrames contano di bissare il successo dei titoli precedenti, sondando contemporaneamente altre strade con giochi interessanti.

SHADOWCASTER

Origin

Se conoscete Wolfenstein avete una vaga idea di come funziona il motore del gioco: si tratta della prima collaborazione Origin-EA e non ha nessun collegamento con la premiatissima serie degli Ultima. Il vostro ruolo è quello di un giovane in grado di assumere diverse forme (da un enorme gigante di roccia a un drago sputafuoco). Il vostro compito è raggiungere una dimensione parallela per sfidare il capo dei cambiaforma e riportare la pace. Shadowcaster è un rompicapo d'azione e combattimento. Muoversi è facile, basta piazzare il cursore nella direzione desiderata e spostarsi di conse-

guenza. Sulla parte alta dello schermo ci sono due barre, una rappresenta la vostra energia, l'altra il vostro potere. Cambiare forma è piuttosto semplice, basta cliccare sull'icona giusta e il gioco è fatto e, naturalmente, le vostre caratteristiche cambiano di conseguenza.

PRIVATEER

Origin

Abbiamo atteso a lungo l'uscita di questo gioco ma la nostra pazienza sta per essere premiata. Finalmente avrete la possibilità di diventare un mercenario indurito dalle battaglie, agente segreto e spia del nemico. Privateer segna l'inizio di una nuova era nella famosa saga di *Wing Commander*. Il



gioco propone un vasto assortimento di astronavi dal design innovativo, dagli enormi cargo agli agilissimi e velocissimi caccia interstellari. Un ricco sistema di armi e di modifiche permette al giocatore di personalizzare il proprio mezzo, rendendolo unico.

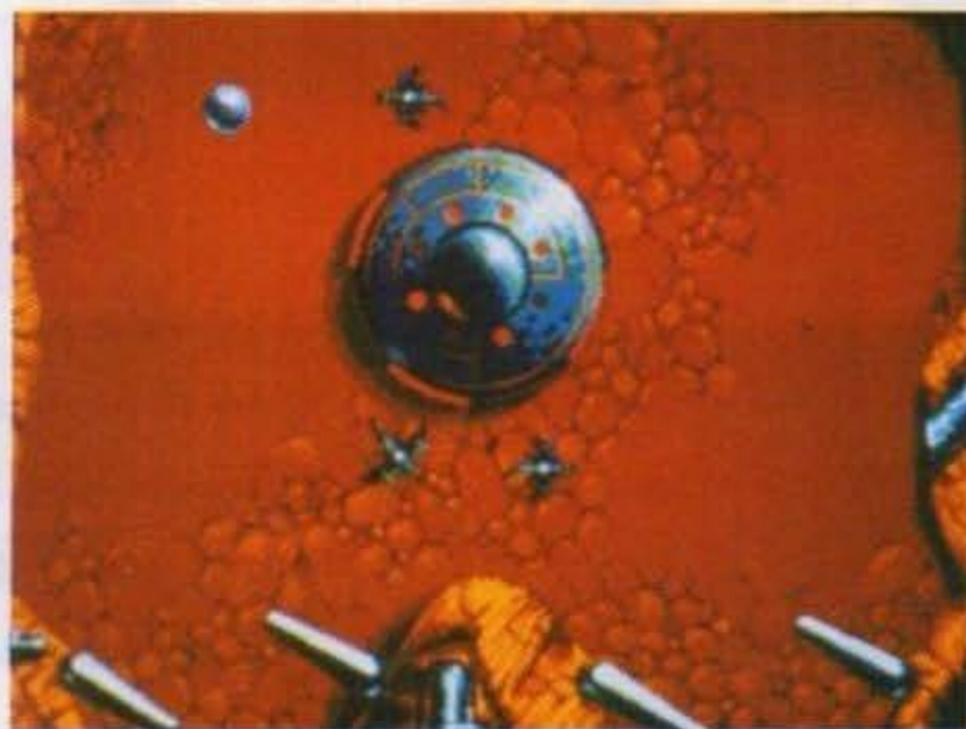
Lo si può fornire di laser, missili, scudi, ecc.... Come in *Strike Commander* appariranno personaggi chiave ai quali potrete parlare per ottenere informazioni o addirittura una missione.

Visitare i porti spaziali e interagire con una vasta schiera di forme di vita può ricordare molto *Strike Commander* ma qui la qualità dell'azione e dei dialoghi è infinitamente superiore.

ALONE IN THE DARK 2

Infogrames

Definitivamente abbandonata l'atmosfera ispirata alle novelle di Howard Phillips Lovecraft che aveva caratterizzato il primo episodio, *Alone in the Dark 2* è ambientato nell'inquietante mondo delle leggende vudù che hanno fatto e fanno tuttora rabbrivire gli stati sud americani. Il protagonista è sempre Edward Carnby alle prese questa volta con zombie, vari e affini. La sceneggiatura che anima questo secondo tetro episodio della serie *Alone in the dark* prevede una durata di gioco di 50 ore. Graficamente il gioco ha subito notevoli miglioramenti, grazie ai quali è ora possibile una gestione ottimale degli oggetti 3D calcolati in tempo reale e la velocità di movimento è stata aumentata di 4 volte. La visione di gioco è assicurata da telecamere che riprendono ogni stanza da più punti di vista. *Alone in the Dark 2* dovrebbe essere in circolazione per PC a partire dal prossimo novembre.



LIVING PINBALL

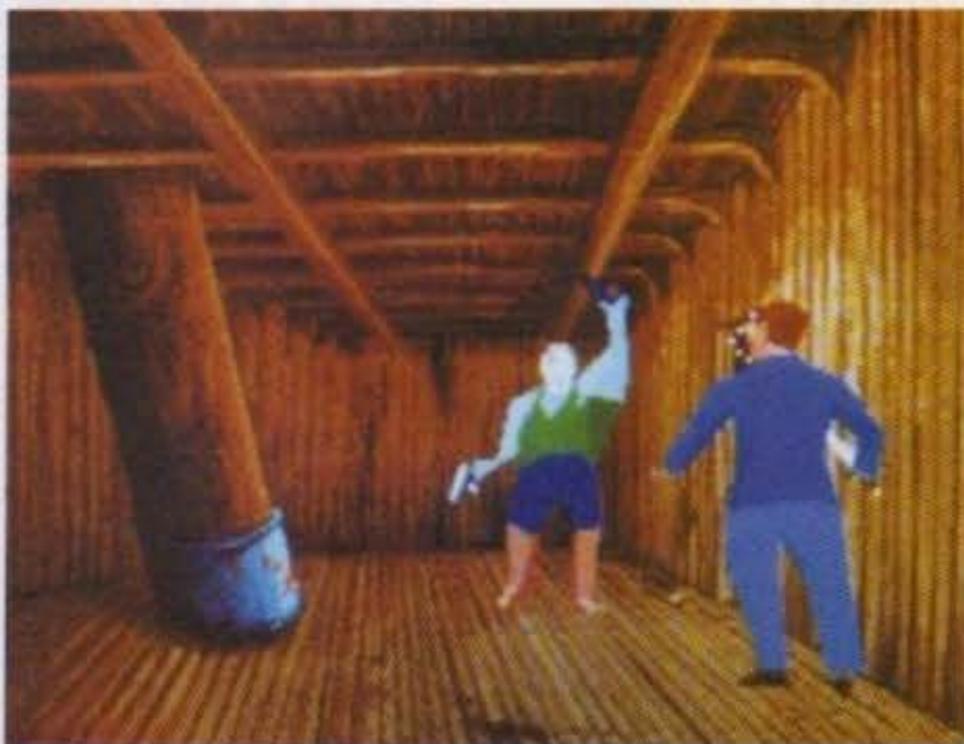
Infogrames

Un flipper scatenato attraverso il quale è necessario far passare a tutti i costi le palline che ci vengono date all'inizio del gioco, senza perdere tempo. Questa l'unica via di salvezza che possiamo tentare per riportare alla normalità e al pacifico equilibrio il sistema solare gravitante attorno alla stella Calipso, sconvolto dalla furibonda lotta scatenata da Wuhan, Freila e Omdura. *Living Pinball* può essere giocato da solo oppure fino a 4 giocatori, dandovi la possibilità di sfidare i vostri amici in 3 mondi e 6 livelli di bonus, oppure di mettere alla prova le vostre capacità contro le dee del tempo giocando nel modo "avventura". In questa modalità dovrete riuscire a compiere un rischioso viaggio attraverso i differenti continenti comunicanti tra loro grazie a speciali "porte di teletrasporto".

BART VS. THE WORLD

Virgin Interactive Entertainment

Bart Simpson torna alla carica con i suoi amici e degni comparari provenienti direttamente dalla popolare serie di cartoni animati. Bart e i suoi amici si muovono attraverso quattro continenti: la Cina, la regione del Polo Nord, l'Egitto e Hollywood, in un mondo a 18 livelli tutto a piattaforme. Una delle missioni che attendono il nostro Bart è quella di portare in salvo il suo amico Krusty il clown, e per fare ciò deve recuperare tutti i suoi oggetti sparsi per il livello. Nella sezione "Polo Nord" Bart avrà modo di incontrare i propri familiari, disposti a dargli una mano. Tra le capacità speciali di Bart c'è anche quella, disponibile in determinate circostanze, di volare. Disponibile a partire dal prossimo mese di novembre per Amiga.



Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC



SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per acquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L. 299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

CONSOLE



SUPEROFFERTA SUPERNES CON SUPERMARIO WORLD 1 JOYPAD

ALIMENTATORE + SCART A SOLE

L. 330.000

SUPERNES CON 1 JOYPAD A SOLE

L. 279.000

MEGADRIVE PAL/SCART

L. 249.000

CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000



SUPERMAGIC GAME CONVERTER
Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L. 45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L.	1.000 cad.
50 Pz. L.	850 cad.
100 Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L.	1.500 cad.
50 Pz. L.	1.400 cad.
100 Pz. L.	1.300 cad.



STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacità 880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 13 SU ROM

Per A500 L. 59.000
Per A600 L. 65.000

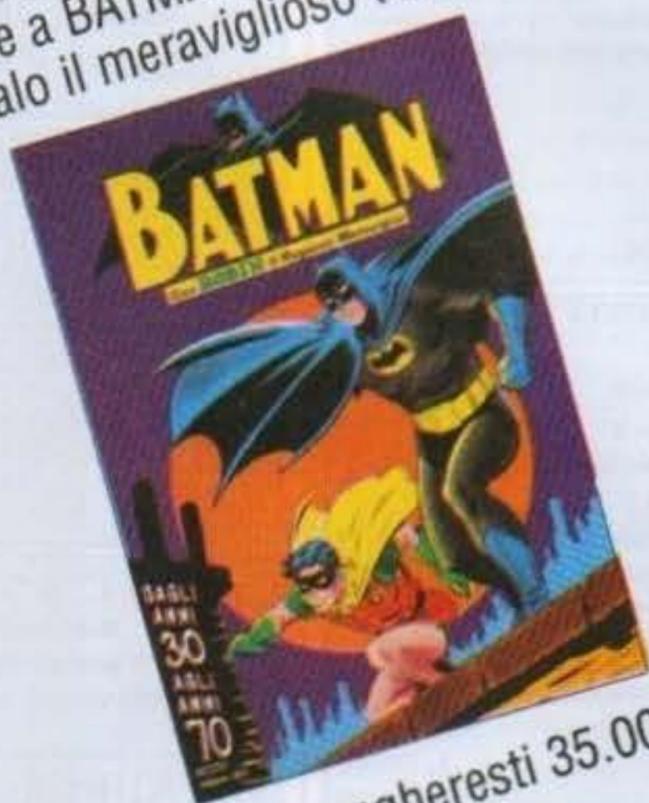
TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

BATMAN



TI REGALA IL GRANDE LIBRO

Se sottoscrivi l'abbonamento annuale a BATMAN riceverai subito in regalo il meraviglioso volume



MA NON È TUTTO...
BATMAN garantisce anche un grande risparmio e ti

offre **IL 20% DI SCONTO SULL'ABBONAMENTO!**

Risparmierai così altre **14.400 lire**, pagando l'abbonamento

L. 57.600 anziché 72.000:

RICEVERAI QUINDI 5 NUMERI GRATIS !!!

che in libreria pagheresti 35.000 lire

SPEDISCI SUBITO IL TAGLIANDO QUI SOTTO

Sì, desidero ricevere GRATIS il libro di BATMAN e abbonarmi a BATMAN con il 20% di sconto. Per il mio abbonamento annuale a BATMAN (24 numeri) pagherò solo L. 57.600 anziché L. 72.000 con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete in seguito. A pagamento avvenuto riceverò a casa, completamente GRATIS il libro a me riservato; (per cortesia scrivere in stampatello)

Cognome _____
Nome _____
Presso _____
Via _____ N. _____
C.A.P. _____ Città _____
Prov. _____

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa a: 28993102000
BATMAN - RCS RIZZOLI PERIODICI, Servizio Abbonamenti
Via Angelo Rizzoli, 2 - 20132 MILANO MI
Offerta valida solo per i nuovi abbonati e solo in Italia.
Spedisci il tagliando a casa.

GARANZIE

GRANDE RISPARMIO

Pagherai il tuo abbonamento annuale solo L. 57.600 anziché L. 72.000 risparmiando così ben L. 14.400. Ogni numero di BATMAN costerà L. 2.400 anziché L. 3.000.

PAGAMENTO POSTICIPATO

NON INVIARE DENARO ORA: pagherai solo in seguito con i bollettini di conto corrente postale che ti invieremo.

GRATIS PER TE

A pagamento avvenuto riceverai, completamente GRATIS, il libro di BATMAN.

SERVIZIO-COMODITÀ

Per un anno riceverai puntualmente ogni 15 giorni la tua copia di BATMAN.

PREZZO FISSO

Aderendo subito a questa offerta sarai sicuro che il prezzo della tua rivista preferita non aumenterà per tutto il periodo del tuo abbonamento, anche se il prezzo di copertina dovesse subire variazioni.

NUMERI ASSICURATI

Se, per qualsiasi motivo, qualche numero della rivista non dovesse uscire, noi prolungheremo automaticamente il tuo abbonamento fino a raggiungere tutti i numeri compresi nell'abbonamento.

SODDISFAZIONE ASSICURATA

Se non sarai soddisfatto, potrai sospendere in ogni momento, con una semplice comunicazione, il tuo abbonamento. Ti rimborseremo

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

- 900+** Un classico, raccomandato senza riserve.
- 800-899** Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
- 700-799** Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
- 600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
- 500-599** Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
- 400-499** Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
- 300-399** Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
- 200-299** Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
- 100-199** Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
- Sotto 100** Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE / POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore X (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Una speranza frenetica e colorata potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi in cui la qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".



CURVA INTERESSI PREVISTO



K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "glocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste dei colori mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

FLASHBACK (Us. Gold)

La Delphine toglie al Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapli, animazione spettacolari con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il Gdr totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Era della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della System 3, IK+ di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparso sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. Tetris è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Blastar	Core Design
Blob	Core Design
Body Blows PC	Team 17
Carriers at War Constr. Kit	SSG
Clash of Steel	US Gold/SSI
Frontier - Elite 2	Gametek
Iron Helix	Spectrum Holobyte
King Maker	US Gold
Lands of Lore	Virgin
MIG 29	Spectrum Holobyte
Motor Stars	Revell
Overdrive	Team17
Patriot	EA/Three-Sixty
Pool PC	Virgin
Pop'n'Twin Bee	Konami
Return to Zork	Activision/Infocom
Soccer Kid	Krisalis
Stronghold	US Gold/SSI
Turrican 3	Renegade
Uridium 2	Renegade
When Two Worlds War	Impressions
Yo! Joe	Blue Byte

FRONTIER



ELITE II



E tempo di mettere definitivamente il fido C64 in pensione. David Braben è tornato! Ed è tornato alla grande! Dopo un ritardo di quasi un anno possiamo finalmente giocare al seguito di uno dei più grandi successi di tutta la storia dei videogiochi.

Cinque anni nella vita di un uomo sono tanti. Pensate, cinque anni fa il Muro di Berlino era ancora tutto intero, Saddam Hussein era il grande amico degli americani e già allora David Braben stava lavorando al progetto che possiamo, solo oggi, toccare con mano.

Per chi non conoscesse il primo, mitico *Elite*, ricordo brevemente quelle che erano le sue caratteristiche fondamentali. Il gioco (che utilizzava una grafica tridimensionale "wireframe") ci vedeva nei panni di un pilota spaziale che doveva cercare di sbarcare il lunario, svolgendo missioni più o meno pericolose; con il passare del tempo la sua astronave poteva essere equipaggiata con materiale più sofisticato e con armi più potenti, dando al gioco un'allora ineguagliabile senso di "crescita". Certo, in questi anni sono cambiate molte cose e altri autori hanno preso "in prestito" le idee di Braben, ma chiunque abbia giocato alla versione originale per Commodore 64 la considera ancora oggi senza pari.

SQUADRA CHE VINCE...

Nell'universo di *Elite* sono trascorsi parecchi anni, il protagonista del primo gioco è passato a miglior vita e a noi tocca prendere il controllo del suo nipote prediletto, al quale ha la-

sciato in eredità una buona astronave e una piccola somma di denaro. Per cominciare si possono scegliere diverse posizioni di partenza, la migliore è senz'altro quella ai limiti della galassia esplorata (nella frontiera da cui il titolo del gioco trae origine) che ci permette una certa libertà di movimenti, senza essere imbrigliati dalle ferree leggi vigenti nei sistemi interni più civilizzati.

Il cuore del gioco non ha subito cambiamenti radicali: dobbiamo portare a termine missioni, commerciare, guardarci dai pirati spaziali, ecc.; ciò che sorprende è la scala utilizzata da Braben per questa sua creatura: nel gioco ci sono ben 10¹¹ (cioè dieci seguito da undici zeri) sistemi stellari, ben 30.000 dei quali sono abitati!

I diversi sistemi stellari possono appartenere a tre differenti fazioni: la Federazione, che ricorda vagamente quella creata dagli autori

di "Star Trek", l'Impero, con un'organizzazione quasi feudale e i Sistemi Indipendenti, nei quali è più facile commerciare in beni altrove illegali.

Per ottenere delle missioni ci si può collegare, da qualsiasi spazioporto o stazione orbitante, al Bulletin Board galattico (una sorta di *BBK* spaziale!) attraverso il quale si può entrare in contatto con i vari clienti che ci

proporranno un compenso più o meno alto, a seconda delle loro richieste. Potremo così trovarci nei panni di un corriere, e dovremo

perciò trasportare degli oggetti da un pianeta all'altro oppure imbarcare un passeggero che ha bisogno di un passaggio veloce e senza troppe domande. A questo proposito va detto che, prima di accettare una missione, potremo chiedere maggiori informazioni al committente: potrà capitare, infatti, di essere contattati da spie o criminali, che in

Nessuna traccia è stata studiata per voi dall'autore del gioco, che si è "limitato" a ricreare un ambiente realistico



Le stazioni orbitanti non sono tutte identiche, ve ne sono di diverse forme e colori.

Durante i combattimenti conviene utilizzare i comandi "fly by wire".

FRONTIER - ELITE II

56 OTTOBRE 1991



I dettagli degli oggetti aumentano in maniera sorprendente quando ci si avvicina.



Quando si utilizza il modulo ECM sullo schermo appaiono queste interferenze.



Per decollare si deve chiedere l'autorizzazione.



Questa è un'immagine al terzo livello di dettaglio.



Il punto di vista può essere spostato a piacere.

cambio di compensi elevati sperano di sfuggire alla legge. Fortunatamente i personaggi presenti nel gioco dovranno sempre rispondere il vero alle nostre domande (un accorgimento adottato per non sovraccaricare il giocatore di decisioni difficili), e potremo perciò evitare compiti troppo rischiosi.

ALLA VIA COSÌ...

La navigazione in *Frontier* è stata molto semplificata grazie alla dotazione di serie della nostra astronave di uno stupendo modulo di autopilota, che ci consente di evitare tutte le manovre più impegnative (senza ancora i lamenti di tutti gli utenti C64 impegnati nell'attracco alle stazioni orbitanti!). A disposizione del giocatore è stata messa una serie di mappe della galassia e dei sistemi in cui si trova, attraverso le quali è possibile esaminare le rotte commerciali più seguite, le distanze fra i vari sistemi stellari e anche le posizioni dei pianeti in un qualsiasi momento nel futuro prossimo o remoto.

Questa funzione si può rendere particolarmente utile quando ci si deve preparare a un balzo nell'iperspazio, in modo da calcolare esattamente il nostro punto di arrivo in base allo spostamento dei corpi celesti. L'utilizzo dell'iperspazio è senza dubbio una delle par-

ticolarità più apprezzabili del gioco, essendo stato implementato in modo estremamente coreografico e giocabile. A ogni spostamento che utilizzi un motore iperspaziale corrisponde, infatti, una perturbazione nel punto di partenza e nel punto di arrivo; tramite un



accessorio particolare (l'Hyper-space Cloud Analyser) è possibile dedurre il tempo esatto di arrivo di un'astronave e la sua rotta, in modo da poterla precedere (se si dispone di una nave più veloce) per tenderle un'imboscata. Il manuale descrive con dovizia di particolari tutte le tecniche

necessarie alla caccia attraverso l'iperspazio, che si rivela molto simile a quella che abbiamo potuto ammirare nella saga di *Guerre Stellari*. Naturalmente anche i pirati sono a conoscenza di questi trucchetti perciò fate molta attenzione a come vi spostate!

Durante i viaggi più lunghi sarà possibile fare uso di una particolare tecnica di compressione del tempo che, sfruttando delle droghe speciali, ci darà l'illusione di viaggiare molto più velocemente (è possibile aumentare lo scorrere del tempo sino a un fattore x10000). Una soluzione di compromesso che, pur mantenendo le corrette propor-

zioni con la realtà, consente di non addormentarsi davanti al monitor per gli spostamenti di diversi anni luce!

Per muoversi all'interno dei sistemi stellari si utilizza, invece, il buon vecchio motore a idrogeno, anche se i comandi dell'astronave sono ora del tipo 'fly by wire'. Ciò significa che le complesse leggi dell'inerzia, che si applicano a un qualsiasi veicolo che si muova in assenza di gravità, sono "filtrate" dal computer di bordo, per permettere al giocatore di concentrarsi, per fare un esempio, sui nemici che lo circondano. Per i puristi è comunque possibile disattivare questi aiuti, e la soddisfazione che si ricava facendo tutto da soli è sicuramente maggiore.

Nei combattimenti si possono utilizzare armi a raggio di varia potenza oppure missili più o meno intelligenti; per difendersi sono previste contromisure elettroniche per i missili, scudi a energia e mine esplosive (imperdibili quelle finte, che spaventano i nemici come se fossero vere!).

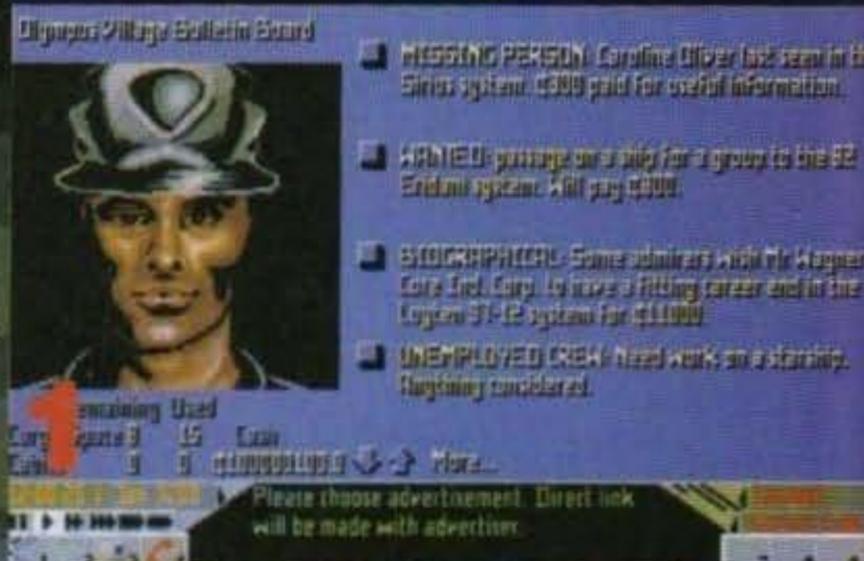
LA GALASSIA AI NOSTRI PIEDI...

O, per meglio dire, nel nostro computer di bordo. Il database di *Frontier* è semplicemente impressionante: di ogni sistema stellare è possibile conoscere le caratteristiche astronomiche, le risorse economiche

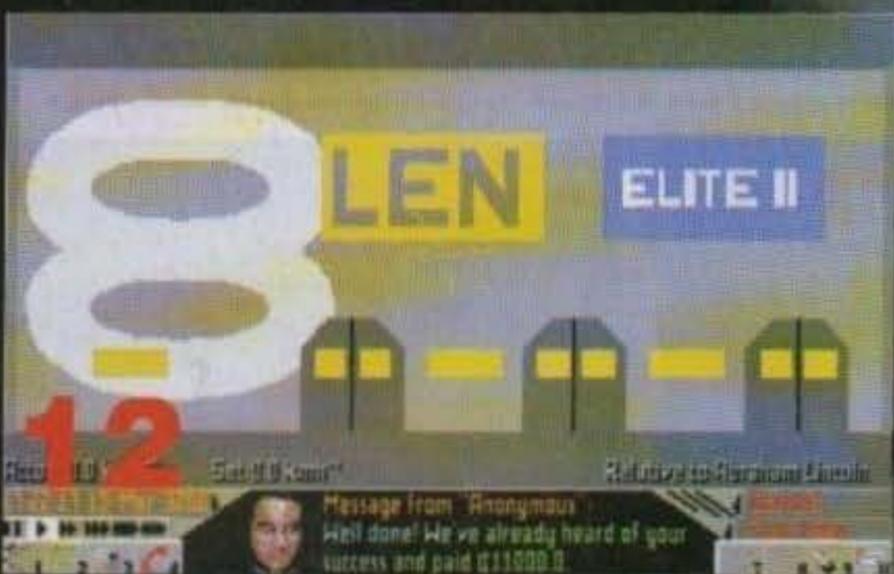
PROVE SU SCHERMO

FRONTIER ELITE II

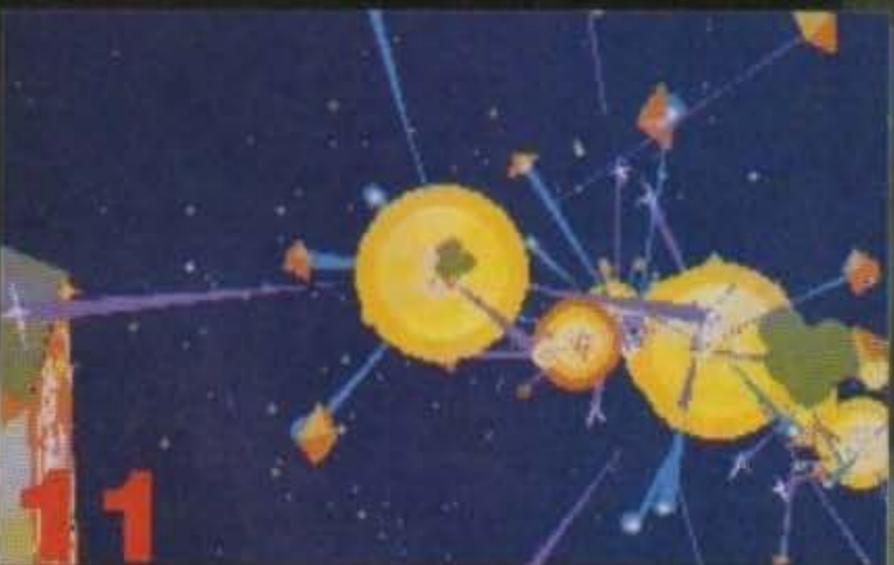
➤ Data la natura estremamente aperta del gioco è impossibile fornire la guida alla "prima" missione da affrontare. Abbiamo perciò pensato di guidarvi attraverso una missione la cui tipologia è sicuramente fra le più interessanti: quella dell'assassinio. Eh già, in *Frontier* potrete anche diventare dei killer!



In questa schermata ci vengono proposte tutte le missioni disponibili al momento. Attenzione a non accollarvi una missione troppo impegnativa, soprattutto all'inizio.



E stata dura ma ne è valsa la pena. Ora potremo acquistare qualche bel accessorio per la nostra astronave...oppure anche cambiarla, se ci va...potremo scegliere fra ben 33 diverse!!!



Soldi facili! Il poveretto è passato a miglior vita e ora potremo tornare indietro e pretendere la nostra ricompensa.



Eccolo! Ora toccherà ai nostri cannoni laser sistemare la vittima. Chissà se opporrà molta resistenza.



La nostra vittima sta per decollare. Questa è proprio un'imboscata eseguita alla perfezione, spero.

FRONTIER-ELITE II

58 OTTOBRE

2 **Digonus Village Video Link**

Suggested Responses:

- OK, I'll take the contract.
- How do I find Mr Wagner of Core Ind Corp?
- What ship will they be traveling on?
- When must I carry out the contract?
- Sorry, I'm not going that way. Hang up.
- Hang up.

Greetings, we want Mr Wagner of Core Ind Corp in the Lugtan 57-12 system (L-2) killed for \$11000

Ci viene dato il benvenuto. Naturalmente solo ai piloti che abbiano raggiunto una buona graduatoria nella classifica Elite è riservato questo onore, da lei da fare!

3 **Digonus Village Video Link**

Suggested Responses:

- OK, I'll take the contract.
- How do I find Mr Wagner of Core Ind Corp?
- What ship will they be traveling on?
- When must I carry out the contract?
- Sorry, I'm not going that way. Hang up.
- Hang up.

They will be traveling Fort Schmidt in the Lugtan 57-12 system (L-2) at 22:15 On on 6 Mar 3030

Se vogliamo porre delle domande è il tempo di farlo. Le risposte di solito sono abbastanza precise, perciò vale la pena spendere qualche secondo in più.

4 **Digonus Village Video Link**

Suggested Responses:

- OK, I'll take the contract.
- How do I find Mr Wagner of Core Ind Corp?
- What ship will they be traveling on?
- When must I carry out the contract?
- Sorry, I'm not going that way. Hang up.
- Hang up.

Mr Wagner of Core Ind Corp will be traveling on a Pythian Freighter, registration number PV-992

Ovviamente è importante sapere, in una missione di questo tipo, l'astronave con cui ci dovremo scontrare per assassinare la nostra vittima. Non si sa mai a cosa si va incontro...

5

Fort Schmidt: Orbital trading post

- period: 35 hours
- radius: 0.000 FU
- lat. and lon.: 0.000, 30.0°

Lugtan 57-12 Dist. 0.00 light years

White Dwarf star

Extensive mining and industrial development.

Per avere un'idea più precisa del sistema che dovremo visitare possiamo fare ricorso al vastissimo database disponibile sulla nostra astronave.

6

Redazione: **Redazione**

Si parla! Naturalmente se non utilizziamo il fantastico computer dell'astronave iteramo chiedere l'autorizzazione al decollo alle torri di controllo della spediporta.

8

CONTRACTS

Contract	Location	Time	Other Info	Is Pay
Kill Mr Wagner of Core Ind Corp, return by 500	Fort Schmidt, Lugtan 57-12 (L-2)	22:15:04	Pythian Freighter #11000	5000

Se si vengono dei dubbi riguardo alla vostra missione potete sempre dare un'occhiatina al contratto che avete stipulato. Altrimenti gli avvocati...

7 **Fort Schmidt Shipyard**

Repair Item

- Drinks service (drinks and equipment) 15000
- Drinks (only service) (dist. 31-Mar-3155) 10000
- Equipment (only service) (dist. 31-Mar-3155) 10000
- Repair 250kg of fuel (14.00% total damage) 110
- Repair Hyper-space Cloud Analyzer 1491

Se durante il viaggio subite dei danni conviene ripararli prima di procedere con la missione. E meglio essersi in piena forma per affrontare l'obiettivo.

(con tanto di rapporti import-export), la situazione politica e la locazione di tutti gli spazioporti e le stazioni orbitanti. Bisogna tenere conto che per raggiungere alcuni sistemi stellari è necessario disporre di un visto particolare, che può essere rilasciato solo in alcune missioni speciali; fortunatamente, una volta portate a termine, si potranno conservare i visti, in modo da fare ritorno negli stessi sistemi senza problema alcuno.

Una delle variabili più interessanti, da tenere in considerazione mentre si sta giocando, è la presenza di due fazioni opposte all'interno della galassia. L'Impero e la Federazione, infatti, non apprezzano molto i doppiogiochisti e dovrete giocare bene le vostre carte se non vorrete finire con l'essere perseguitati da entrambi gli eserciti. In questa specie di Guerra Fredda potrete decidere da che parte schierarvi, sempre che lo vogliate fare, perché in *Frontier* le scelte obbligate sono proprio poche. Un'alternativa può essere quella di lavorare solo per i Sistemi Indipendenti, arrotondando di tanto in tanto con il commercio. Oppure potrete dedicarvi all'attività mineraria, acquistando un particolare modulo di estrazione che potrete lasciare su dei pianeti particolarmente ricchi di minerali. Infine potrete dedicarvi al contrabbando di merci illegali, cercando nel Bulletin Board acquirenti per le vostre merci, attenzione alla



Ogni stazione spaziale ha una serie di hangar a cui possiamo attraccare dopo aver chiesto l'autorizzazione.

polizia, però, che cerca in ogni modo di farvi cadere in trappola, fingendosi addirittura interessata all'acquisto per potervi incastrare.

Qualunque sia la vostra scelta, prima o poi comincerete a essere conosciuti all'interno della galassia; è a questo punto che potrete guadagnarvi una buona reputazione, formata sostanzialmente da tre valori: il primo è quello che vi verrà assegnato dall'associazione dei piloti della frontiera (identico alla classificazione presente nel primo *Elite*), gli altri due sono quelli decisi dalla Federazione e

dall'Impero. La vostra reputazione sarà importantissima per quanto riguarda le missioni che vi verranno offerte: ovviamente quelle più importanti non verranno mai proposte a un novellino!

UNO SGUARDO AL FUTURO

Frontier è sicuramente enorme, alle già citate migliaia di sistemi stellari abitati vanno aggiunti ben 82 tipi di missione standard (che vanno combinati con le diverse fazioni in gioco nella galassia), la possibilità di commerciare, di dedicarsi all'attività mineraria, di diventare fuorilegge...insomma tutto quanto potrebbe sognare di fare un pilota di caccia in un universo fantascientifico. Nessuna traccia è stata studiata per voi dall'autore del gioco, che si è "limitato" a ricreare un ambiente realistico in cui fare muovere il protagonista; non deve essere stato un compito facile ma, a mio parere, David Braben è riuscito nello scopo che si era prefisso e penso che avrete modo di accorgervene di persona.

Questo garantisce sicuramente una longevità notevole al titolo, ma ogni cosa prima o



Non credo che esista un'altro gioco dotato di tutte le caratteristiche di *Frontier*, al limite si possono trovare delle alternative nei vari settori di cui si occupa.

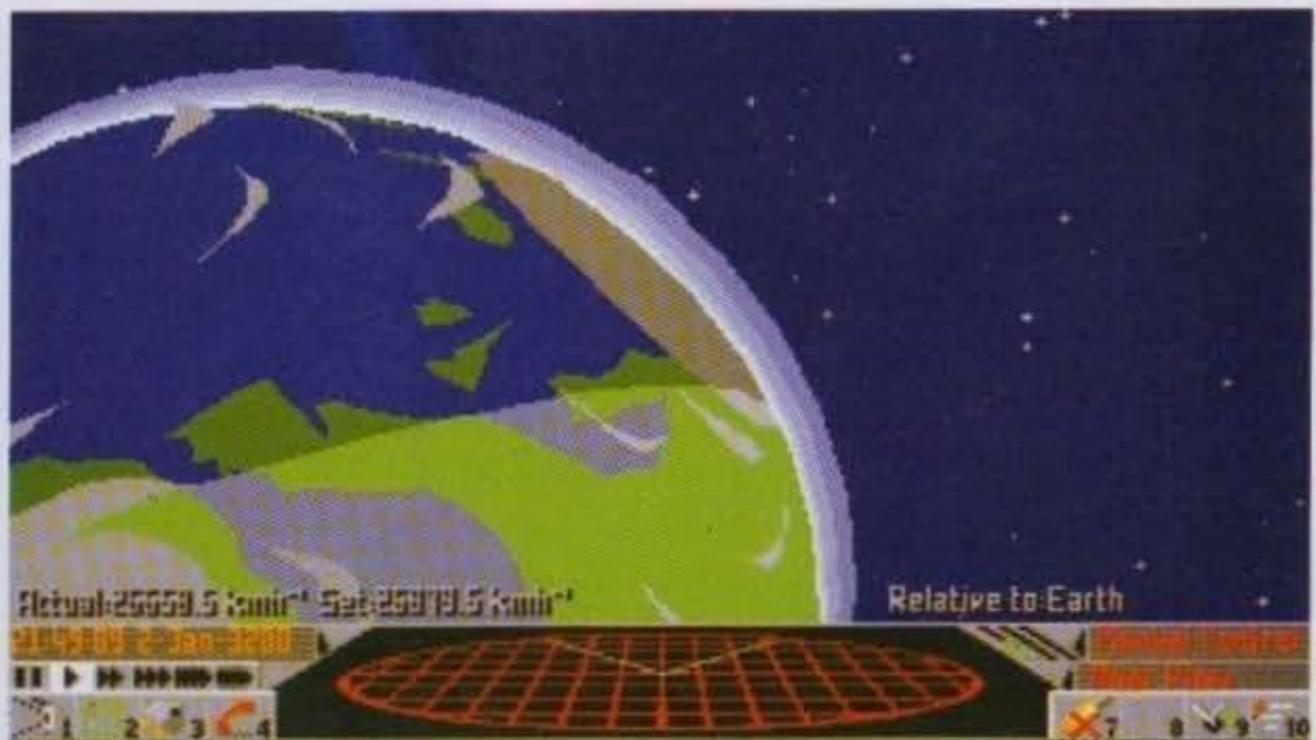
Se vi piacciono i combattimenti spaziali non dovrete fare altro che procurarvi *X-Wing*, il capolavoro firmato Lucas Arts, se però non disponete di un PC allora Epic potrebbe fare al caso vostro, o meglio ancora il prossimo *Inferno*, sempre della DID. Chi, invece, non riesce a fare a meno di commerciare, dovrà aspettare *Privateer* della Origin, che probabilmente si porrà come



valida alternativa a *Frontier*.



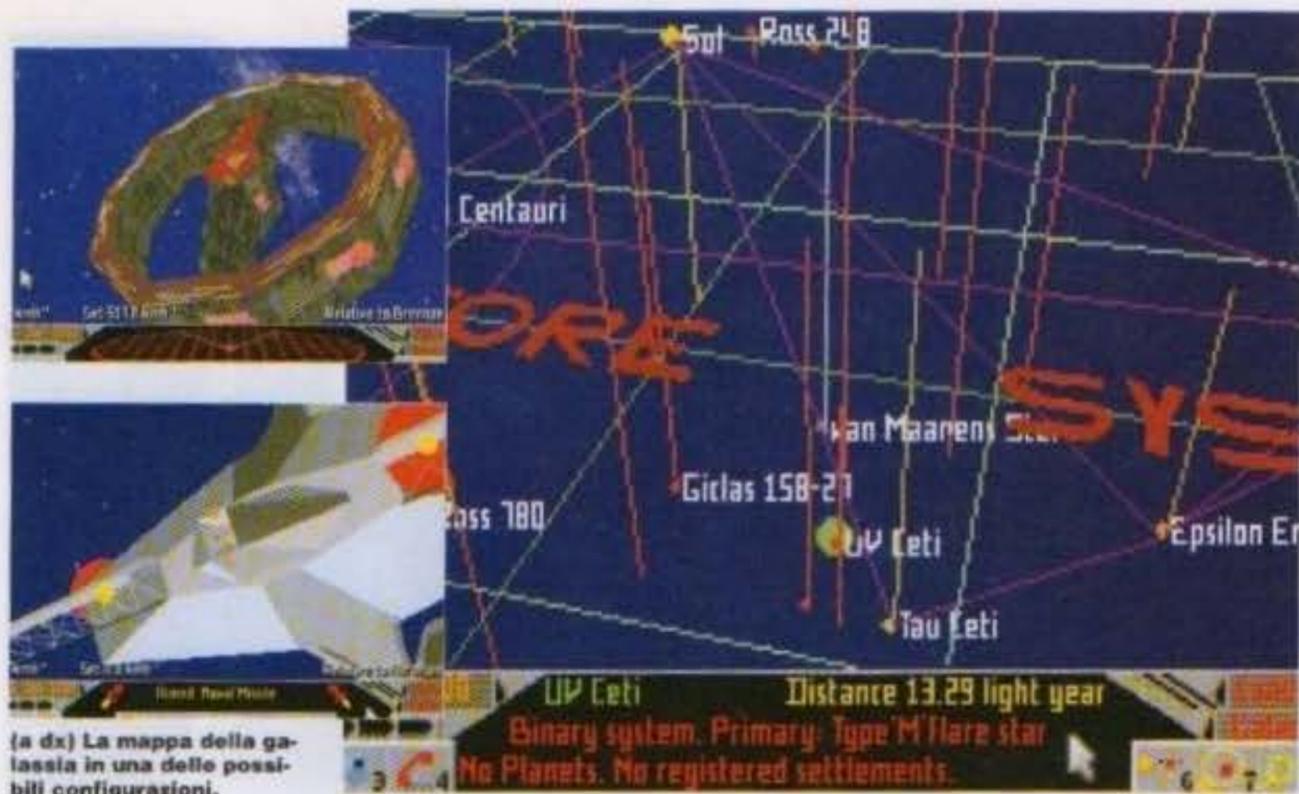
La sezione del Bulletin Board in tutto il suo splendore, ce ne sono di cose da fare!



Il nostro pianeta è riprodotto con una fedeltà notevole. Da qui si può scorgere il Regno Unito e l'Irlanda.

FRONTIER - ELITE II

60 OTTOBRE 1997



(a dx) La mappa della galassia in una delle possibili configurazioni.

poi può stufare e *Elite II* non dovrebbe fare eccezione ma...si c'è un ma, e più precisamente si chiama "aggiornamento".

David Braben ha dichiarato alla stampa di non volersi fermare con *Frontier* ma di voler espandere l'universo di gioco con data disk, upgrade e tutto quanto offre la tecnologia per migliorare il suo prodotto. La chiave di queste possibilità sta nell'organizzazione del gioco: ci sono circa 500 forme tridimensionali di base, che possono variare per dimensioni e colore; queste potranno essere aggiornate senza troppi problemi con l'aggiunta di data disk simili a quelli già visti per prodotti come *Falcon 3.0* della Spectrum Holobyte, in modo da seguire lo sviluppo dell'hardware. Gli accessori da aggiungere alla propria astronave sono molti ma prima o poi finiranno, ecco un altro campo in cui questi famigerati dischetti di aggiornamento potranno intervenire. Ma c'è di più... chi lo sa cosa si nasconde in quella miriade di sistemi stellari disabitati, non facciamo mistero del fatto che il buon vecchio David ha già in programma delle razze aliene, con



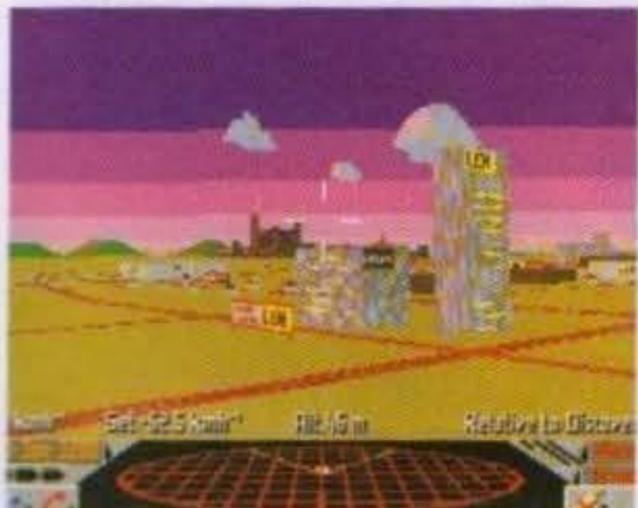
Sembra proprio di sorvolare una vera città, l'effetto reticolo delle strade è perfetto.

cui avere degli "incontri ravvicinati", ostili? amichevoli? in *Frontier* tutte le scelte sono lasciate al giocatore e abbiamo modo di credere che sarà così anche in questo caso.

In poche parole, l'acquisto di *Frontier* sembra essere un investimento tutelato contro il trascorrere degli anni, speriamo

solo che le promesse fatte ora non ci facciano attendere altri cinque anni prima di essere mantenute!

Andrea Minini Saldini



Il texture mapping utilizzato nella versione PC riesce a rendere ancora più realistico l'aspetto estetico.



L'effetto nebulosa che possiamo ammirare è sempre dovuto al texture mapping della versione PC.

K VOTO

960

AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

C
QI
A
FK

Genere: Simulazione
Casa: Gametek
Sviluppatore: David Braben

- Dimensioni incredibili
- Totale libertà d'azione
- Completamente configurabile
- È sempre Elite!
- Sezione audio discutibile
- Lento su A500

Versione Amiga

Il gioco gira su tutti gli Amiga. Su un 500 è quasi ingiocabile se non al livello di dettaglio minimo, su 4. Su un A1200 le cose cambiano e anche al terzo livello di dettaglio si può giocare. Le musiche non sono fenomenali, ma rimangono opzionali. Per il momento non è prevista una versione per macchine AGA installabile su hard disk e dotata di una documentazione sorprendente che comprende: manuale, scheda di riferimento, almanacco dei pianeti più importanti, mappa della galassia formato poster e libretto con otto storie ambientate nell'universo di *Elite*.

Versione PC

Per avvalersi del processore più potenti, comunemente disponibili agli utenti PC, Braben ha scomodato il texture-mapping. Come potete vedere in alcune foto nella recensione, il risultato è eccellente e se a questo aggiungete che già su un 386SX a 25 MHz il gioco gira con un'ottima fluidità capirete che vale la pena di aspettare il mesetto che ci separa dall'uscita di questa versione, che dovrebbe occupare circa 4 Mb su disco fisso. Possibili versioni previste per Mac a colori e 3DO.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il pattern mimetico è utilizzato su PC per rendere più caratteristiche le diverse astronavi.

FRONTIER
61 OTTOBRE 1991

RETURN TO ZORK

Per gli avventurieri della prima ora Infocom è un nome mitico, purtroppo appartenente al passato. Con *Return to Zork* la Activision fa rinascere il marchio dalla proprie ceneri.

Riportandolo ai fasti dei primi tre titoli; un'avventura brillante, divertente e innovativa.

Diciamo le cose come stanno: gli ultimi prodotti della serie *Zork* non erano al livello dei primi tre titoli, i veri artefici dello strepitoso successo della software house negli anni '80, che si distinguevano dalla massa delle avventure per un parser (interfaccia testuale tra l'utente e l'avventura) particolarmente efficace e le descrizioni accurate e avvincenti. Infatti l'avvento delle avventure grafiche fu un trauma per chi, come Infocom, aveva fatto delle avventure testuali un'arte; i tentativi di riciclaggio con esperimenti semitestuali come *Zork Zero* non convinsero nessuno ed inevitabilmente il mercato bocciò il tentativo. In effetti possiamo trovare dei paralleli con il cinema, quando alla fine degli anni '20 venne introdotto il sonoro.

Il passaggio fu molto più doloroso di quanto si possa immaginare; gli attori che seppero adattarsi al nuovo tipo di recitazione non furono molti, resistero solo i più versatili.

La Infocom venne acquistata dalla Activision, che investì grandi capitali nel progetto di ristrutturazione e rilancio della software house. Un lungo periodo di silenzio e finalmente la presentazione di questo *Return to Zork*, un titolo che deve confrontarsi con predecessori di rango e che quindi non può che venire accolto con una certa diffidenza. Io per primo devo ammettere di non averlo accolto con particolare entusiasmo, temendo un flop che avrebbe assestato un duro colpo ai miei ri-

cordi d'infanzia videoludica. Mi sbagliavo nel modo più assoluto. *Return to Zork* in versione CD-ROM non è solo il miglior titolo multimediale presente sul mercato, ma è anche la migliore avventura grafica, il titolo che dopo mesi di permanenza, ed invero dopo lunga meditazione, detronizza il mitico *Monkey Island II* diventando il nuovo K-Parametro. Ma andiamo con ordine.

Non è certo un'avventura per tutti, come quelle della Sierra o della Lucas, ma se siete appassionati del genere è un'esperienza imperdibile

Inseriamo il CD in un lettore NEC con transfer rate di 300 Kb/s, lanciamo il programma di configurazione che ci chiede se intendiamo effettuare l'installazione

completa su hard disk (oltre 40 Mbl), oppure se preferiamo gestire tutto su CD occupando solo 2,5 Mb di disco fisso. Dopo aver selezionato i parametri per le schede sonore (nel nostro

caso SoundBlaster Pro e General MIDI) ha inizio il nostro viaggio.

Appare una schermata con la scritta "Infocom", poi il monitor diviene buio e viene visualizzata la scritta:

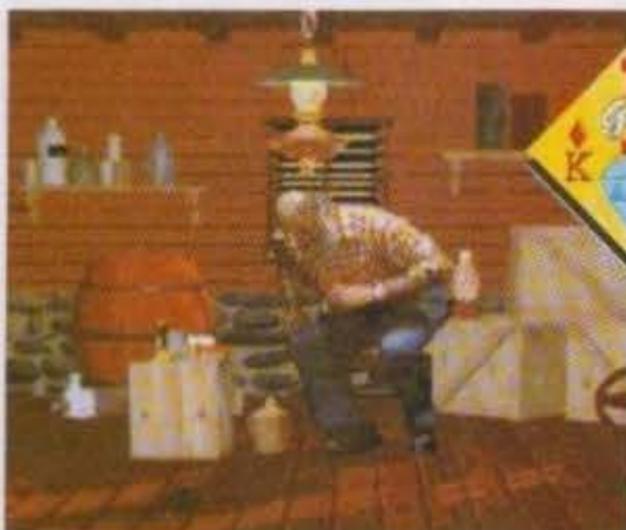
West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.

There is a mailbox here.

Chi ha giocato il primo *Zork* riconoscerà senz'altro in questa descrizione l'inizio della gloriosa avventura e probabilmente cercherà di ricreare l'immagine mentale dell'ambientazione. Sullo sfondo intanto appare la grafica che, in risposta ad un comando testuale, diviene animata, sullo stile di *The 7th Guest*, anche se in bassa risoluzione. Sembra di assistere ad una metamorfosi, dal testo alle immagini. La presentazione continua e con il suo progredire il testo scompare; ora tutto è animato, voliamo su un paesaggio frattale con i titoli in sovraimpressione, fino al raggiungimento della prima locazione dell'avventura.

L'ambientazione è sempre "Grande Impero Sotterraneo di Zork" ma il paesaggio è un po' cambiato dalla nostra ultima visita: sono trascorsi più di settecento anni e ci accorgeremo che anche un impero sotterraneo può evolversi. Il motivo di questo gap temporale è da ricerca-



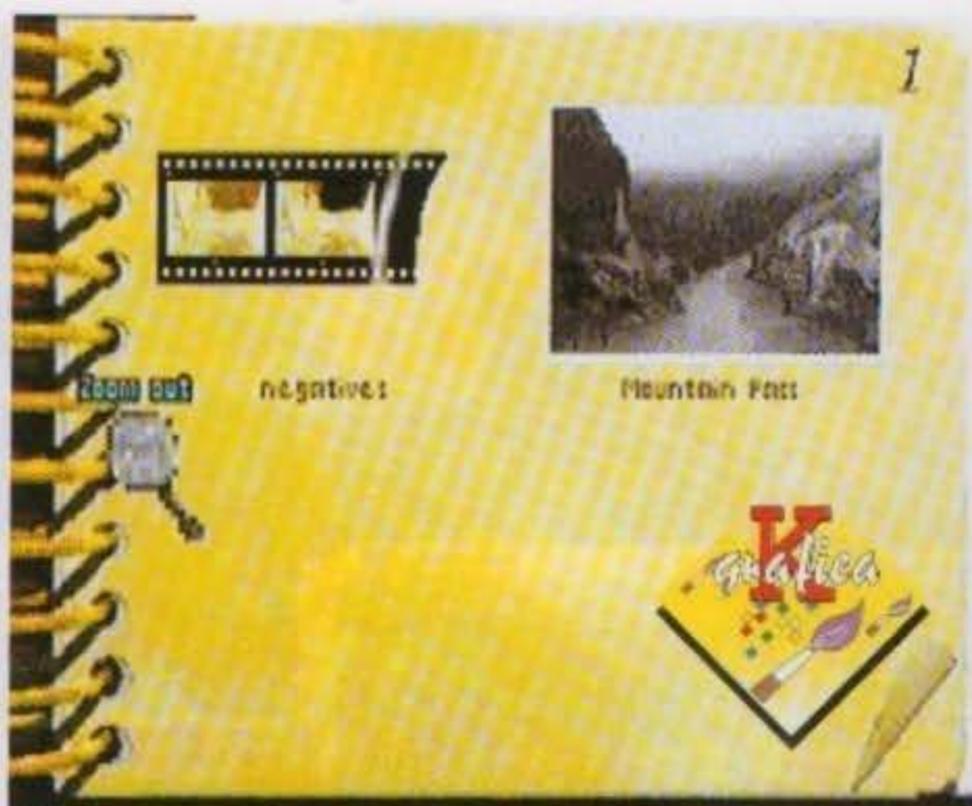
Una delle innumerevoli animazioni che caratterizzano questa avventura della Activision.



Protagonista di questa animazione un fabbro. I personaggi sono digitalizzati.



Ecco un esempio dell'interfaccia innovativa utilizzata in *Return to Zork*.



Abbiamo scattato una fotografia con la nostra Pholobloid, e la stiamo riguardando.

re in una finezza degli sviluppatori Activision: in un'avventura testuale si tende infatti a creare delle immagini mentali, come quando si legge un romanzo. L'utilizzo della stessa ambientazione avrebbe potuto disturbare chi si era goduto la serie originale e si è preferito non scontentare l'affezionato pubblico.

Inizialmente ci troviamo nella Valle dei Passeri, dove sono state scoperte le grotte che provano l'esistenza dell'Impero Sotterraneo di Zork, in qualità di vincitori di un viaggio premio della IT&L's Vacation Sweepstakes, abbinato ad una corsa ippica. Abbiamo ricevuto un pacco contenente una macchina fotografica istantanea Pholobloid, un registratore tascabile Zony ed una Tele-Sfera con la quale il mago Trembyle commenterà la nostra visita alla vallata. Potremo navigare sul panoramico Northern River che scorre verso sud attraversando East e West Shanbar, visitare lo storico tempio a Bel Naire, esplorare le rovine del Grande Impero Sotterraneo, goderci la vita notturna partecipando alla gara di barzellette al Cliff's Comedy Club. Saremo inoltre invitati a scegliere tre doni nello storico Pawn Shop di West Shanbar. Purtroppo le cose sono meno semplici di come potrebbero sembrare e nel corso dell'avventura non avremo modo di annoiarci.

L'aspetto più innovativo di *RTZ* è l'interfaccia utente, assolutamente rivoluzionaria. Eddie Dombrower, il produttore del gioco, spiega che l'intento degli sviluppatori era quello di elaborare un'interfaccia puramente grafica che consentisse la libertà d'azione e lasciasse spazio alla creatività come un parser scritto. Di fatto uno dei principali difetti delle interfacce grafiche attuali è che rendono l'avventura troppo facile; effettivamente il vostro vero scopo non è più quello di interagire con la scena ma di scoprire che cosa vi si trova. In *RTZ* tutto è più complesso. Ad esempio nella prima locazione troviamo una pianticina. Con l'interfaccia SCUMM potremmo raccogliercela e la troveremmo diretta-

mente all'interno del nostro inventario, in attesa di un futuro utilizzo, senza avere la possibilità di interagire con l'oggetto se non nel modo previsto dalla trama. In *RTZ* possiamo fare la stessa cosa ma possiamo anche tenerla in mano, bruciarla, mangiarla e così via, rischiando anche di distruggere un oggetto utile, o di utilizzarlo nella maniera errata, creando quindi un "vicolo cieco" nella soluzione. Quando usiamo una spada contro un nemico, potremo decidere il modo più adatto per colpirlo, se da destra, dall'alto, affondando il colpo e così via. Maggiore difficoltà ma anche maggiore realismo. La macchina fotografica e il registratore ci consentono di raccogliere elementi che potremo mostrare ad altri personaggi, per chiedere informazioni, aiuto, per sollecitare reazioni particolari. Nel corso dei dialoghi, inoltre, potremo addirittura scegliere l'espressione del nostro volto, per mostrarci annoiati, interessati, impazienti. Stupisce il fatto che l'interfaccia utente, pur essendo molto complessa, non sia assolutamente complicata; il sistema ad icone in sovraimpressione, che non mi aveva convinto nell'ultima avventura della Tsunami, *Blue Force*, trova in questo caso la sua più felice implementazione, con un adattamento dinamico alla situazione del momento. Non per nulla questo tipo di interfaccia proviene dal

MIT (Massachusetts Institute of Technology), probabilmente la più quotata struttura al mondo nel settore scientifico. Un sistema che contribuisce ad accentuare la prospettiva in soggettiva del gioco. Sullo schermo appare solo ciò che vedrebbero i nostri occhi; non ci sono icone permanenti, non ci sono finestre video, non vediamo il nostro personaggio.

Un altro fatto inedito, o perlomeno inconsueto, è la possibilità di lasciarci le penne, conseguenza diretta della possibilità di compiere azioni che pregiudicano il completamento dell'avventura. In questo modo la longevità dell'avventura aumenta notevolmente. Nel caso qualcuno restasse impantanato in problemi apparentemente insolubili è previsto un Hint Book per trarsi d'impaccio, da utilizzare solo nei casi disperati. I rompicapo da risolvere sono infatti numerosi, spesso intrecciati tra loro, e di soluzione non sempre immediata. Un certo aiuto può provenire dal mago Trembyle che dall'interno della sua sfera commenta gli avvenimenti o ci fornisce notizie su luoghi e personaggi.

La trama è avvincente, permeata da quel sense of humour che caratterizza tutti i prodotti Infocom, senza peraltro assumere (apprezzati) toni farseschi o demenziali come in *Day of The*

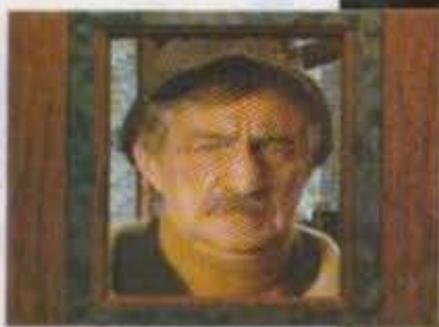
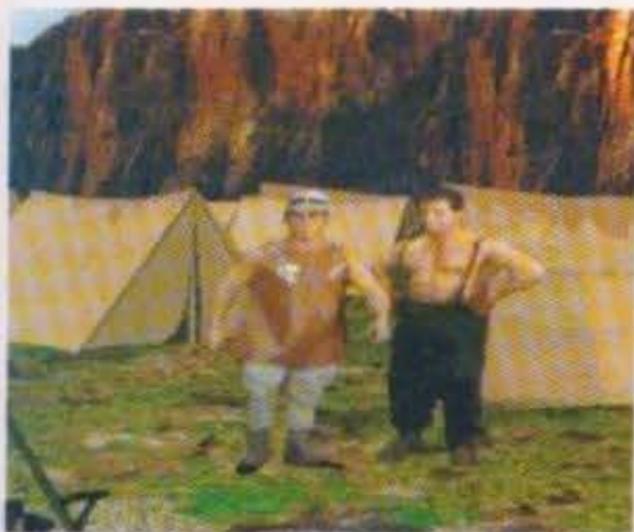


A destra possiamo selezionare con quale espressione rivolgerci a questo personaggio.

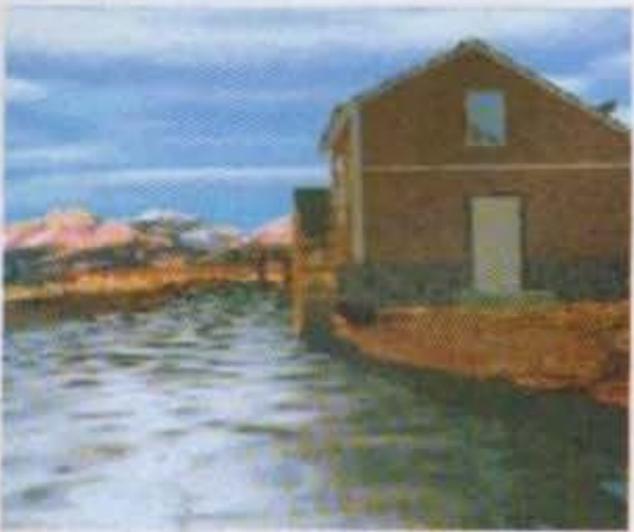
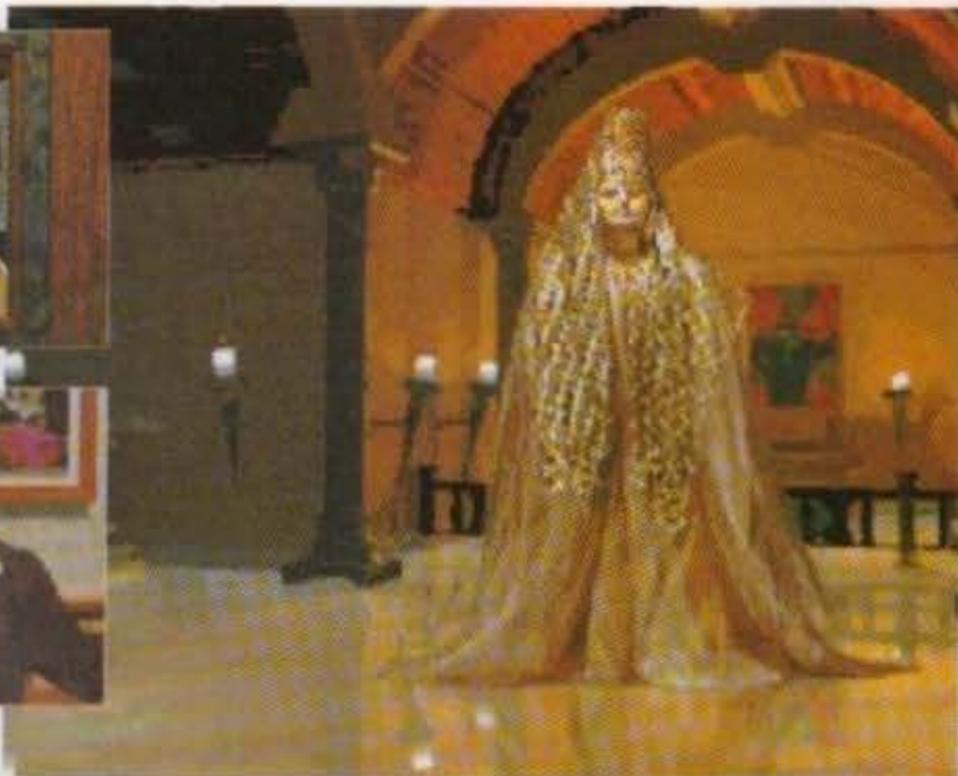


Ancora a destra tutte le azioni con le quali possiamo "relazionarci" con questo personaggio.

PROVE SU SCHERMO



Ancora splendide animazioni: notate la cura dei particolari dei fondali.



Un'altra carrellata di immagini da questa splendida avventura. Dall'alto in basso: l'incontro con due simpatici personaggi, una passeggiata a "pelo d'acqua" e un soggetto inquietante.

Tentacle o in alcune parti di *Monkey Island 2*. Un omaggio ai veterani di Zork, con frequenti e inevitabili citazioni, in un'avventura che comunque resta volutamente svincolata dai titoli precedenti.

Siamo giunti alle valutazioni sulla grafica: ray tracing e digitalizzazioni imperano e si completano. L'avventura non è completamente animata; le sezioni in full-motion si alternano a schermate più statiche, con solo alcuni particolari in movimento. Devo premettere che personalmente non amo troppo la grafica digitalizzata che ritengo essere piuttosto limitante se il numero di colori è relativamente ridotto come nel caso della VGA. Di fatto in titoli come *Sherlock Holmes Consulting Detective I & II* le limitazioni derivano anche dalla ridotte dimensioni della finestra in full motion che riducono enormemente la percezione dei dettagli. In RTZ lo standard qualitativo è sufficientemente elevato da farmi accantonare le riserve; le animazioni sono in full motion video con un frame rate che potrei valutare intorno ai 20 fotogrammi al

secondo, nella risoluzione classica di 320x200. Un ottimo risultato, soprattutto considerando che le digitalizzazioni sono estremamente pulite e leggibili, e sono limitate ai personaggi. I fondali e i paesaggi sono calcolati, e su questi sono stati sovrainpressi i filmati digitalizzati, con un'integrazione notevole. Gli attori sono stati scelti tra il plotone dei protagonisti di situation comedy e talvolta si possono trovare volti conosciuti.

L'audio è fondamentale. I dialoghi sono campionati piuttosto bene e la pronuncia inglese è facilmente comprensibile. Pregevole il fatto che audio e video siano sincronizzati, evitando il fastidioso "effetto doppiaggio" alla Marchesini-Solenghi-Lopez. Ad aumentare l'appetibilità del prodotto vi sarà la possibilità di far comparire dei sottotitoli in sovrainpressione; per ora in francese e tedesco ma l'importatore italiano sta valutando l'opportunità della traduzione nella nostra lingua, che non dovrebbe presentare particolari difficoltà.

Pregevole il commento musicale se si possiede



Tutti sapevano che prima o poi sarebbe dovuto accadere, ma fa lo stesso un certo effetto. In un afflato di originalità gridiamo in coro "*Monkey Island 2* è morto, evviva *Return to Zork*". Il cambio della guardia è stato piuttosto sofferto, ma il sistema SCUMM, senz'altro ottimo soprattutto se rapportato allo stile delle avventure Lucas,

è stato surclassato dall'interfaccia utente di *Return to Zork*. Anche la grafica è decisamente superiore nel nuovo software della Infocom, che sfrutta appieno le potenzialità del CD-ROM. Due titoli molto diversi, nella realizzazione come nel target, ma in RTZ possiamo vedere il futuro dell'avventura. Per gli amanti del genere comunque possiamo consigliare altre due ottime avventure quali *Laura Bow II: the dagger of Amon Ra* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Certo, *Return to Zork* è un altro pianeta!



A differenza dei suoi predecessori, *Return to Zork* prevede un praticissimo sistema di "automapping". Tutta fatica risparmiata.



Questo losco figuro pare essere minaccioso nei nostri confronti. Meglio non insistere!



Questa specie di capo tribù indiano ci sbarrà la strada. Chissà se potrà esserci di aiuto?



A sinistra una signorina che pare non aver gradito quello che abbiamo appena fatto. Si riuscirà a ragionare? Qui sopra una foto che abbiamo fatto in precedenza e che ora possiamo mostar altri personaggi.



Un'altra splendida animazione. Ricordiamo che gli sfondi sono interamente calcolati.



Notate ancora una volta che grado di realismo elevato nelle grafiche di Return to Zork.

de un dispositivo General MIDI; sensibili al contesto, anche se non paragonabili al sistema MUSE della Lucas Arts, le musiche contribuiscono notevolmente alla creazione dell'atmosfera adatta. Buona comunque la resa della Sound Blaster. Insomma trovare un neo a Return to Zork è quantomai arduo, ed in ogni caso i piccoli difetti possono essere facilmente perdonati. Il marchio Infocom torna ad assumere il ruolo che gli compete, settando i nuovi standard e definendo le nuove tendenze.

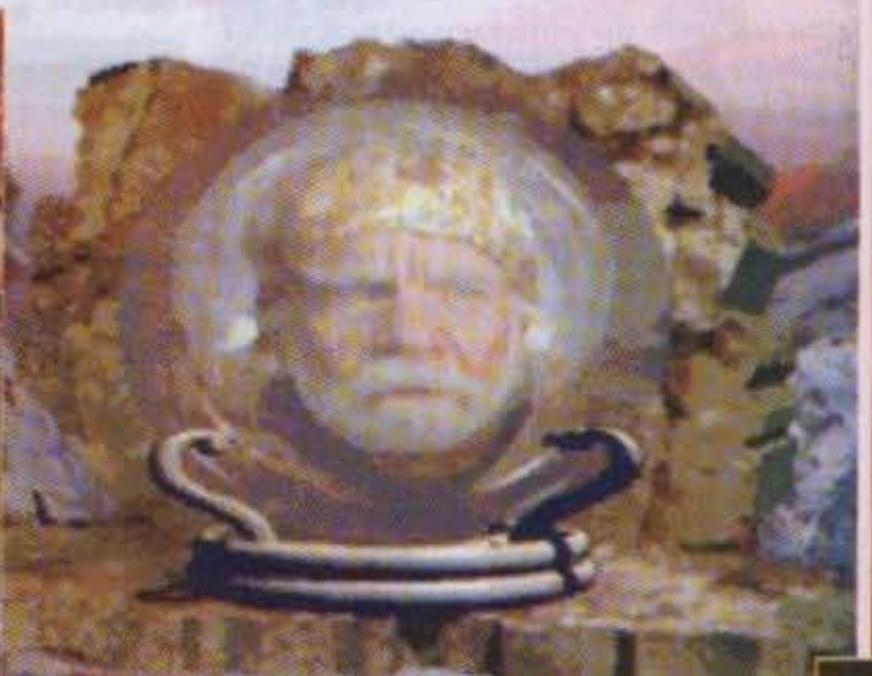
Non è certo un'avventura per tutti, come potrebbero esserlo quelle della Sierra o della Lucas, ma se siete appassionati del genere è un'esperienza imperdibile.

Un titolo che da solo potrebbe giustificare l'acquisto di un CD-ROM (finalmente).

Alessandro Cattelan



A destra il mago Trembyle, che dalla sua sfera fornisce preziosi suggerimenti.



Genere Avventura
Casa Activision
Sviluppatore Infocom



• Interfaccia utente rivoluzionaria
• Animazioni eccellenti
• Trama avvincente



• Sconsigliabile come prima avventura

Versione PC

Disponibile in versione CD-ROM e floppy, Return to Zork si avvantaggia particolarmente delle caratteristiche del supporto ottico, senza alcuna forzatura. E' richiesto almeno un 386 con almeno 4Mb di RAM, 2,5Mb disponibili sul disco fisso, una scheda sonora in grado di gestire i campionamenti. Il gioco in sé occupa circa 40Mb sul CD-ROM ma considerando animazioni e sonoro si superano i 130Mb. La grafica ed il sonoro sono di ottimo livello.

Altre Versioni

La versione 3DO, annunciata, dovrebbe avvalersi di grafica a 24 bit ed effetti sonori a 16 bit, migliorando ulteriormente l'aspetto audiovisivo. Da questo punto di vista, peraltro, dovremmo vedere gli effetti più strabilianti nella versione MPEG sviluppata per la nuova scheda ReelMagic da installare nel PC, con 30 immagini al secondo in 32.000 colori e sonoro a 16 bit. Prevista anche una versione Mac che dovrebbe funzionare in alta risoluzione.

K VOTO

963 PC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Esaltante e insperato. Nessuno avrebbe osato pronosticare un rientro in scena della Infocom a questo livello. L'avventura presenta l'interfaccia utente più completa ed immediata tra quelle sviluppate finora. E' possibile addirittura stabilire l'espressione facciale nel corso dei dialoghi, oppure la gestione immediata degli oggetti. La trama è avvincente, anche se non avete precedenti zorkiani, e la difficoltà è sufficientemente elevata, soprattutto in virtù dell'estrema libertà lasciata all'avventuriero. La grafica, infine, si segnala per la pulizia delle digitalizzazioni e per la sincronizzazione con l'audio, il nuovo K-Parametro, ed il nuovo modello per i titoli a venire.

CURVA INTERESSE PREVISTO



LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

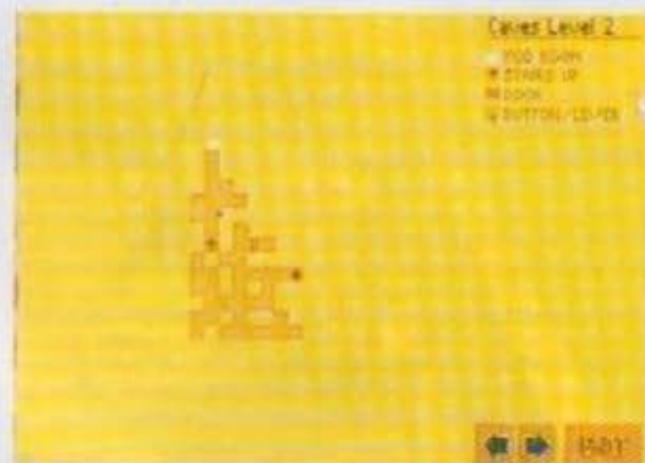
Mai sentito parlare di *Eye of the Beholder*? Proprio di recente è uscita la terza parte (*Eye of the Beholder 3 - Assault of Myth Drannor*, recensita nel numero di giugno dall'impareggiabile Paolo Paglianti) ma il nuovo pupillo della Westwood Studios sembra proprio intenzionato a voler calamitare tutte le attenzioni degli amanti dei giochi di ruolo su di sé. Ci riuscirà? Scopriamolo insieme...

I lettori più attenti avranno certamente saputo che la Westwood, autrice di *Eye of the Beholder I e II*, non ha firmato il terzo capitolo della famosissima saga della SSI, ma in questi mesi non si può dire che sia rimasta con le mani in mano. Forte dell'esperienza accumulata nei giochi di ruolo, ha pensato bene di raccogliere le idee che non aveva potuto esprimere in *EOB* (colpa del sistema di gioco, forzatamente legato a AD&D) per produrre un ottimo gioco, sicuramente all'altezza della concorrenza.

Si tratta di un gioco di ruolo classico, quindi niente di innovativo da far gridare al miracolo, ma sono stati aggiunti alcuni nuovi elementi che altro non fanno che portare una salutare ventata d'aria fresca nello stantio e ormai stagnante (in fatto di innovazioni) panorama "ruoludico" attuale. In *Lands of Lore: The Throne of Chaos* (ma d'ora in poi *TTOC*, per favore) il giocatore imper-

sona un campione reale al servizio di Re Richard. La missione: salvare il regno dalla perfida strega Scotia che, grazie al possesso di due potentissimi oggetti magici, può ora liberarsi del coraggioso e onesto sovrano per divenire lei stessa regina e precipitare il regno nelle tenebre e nel terrore.

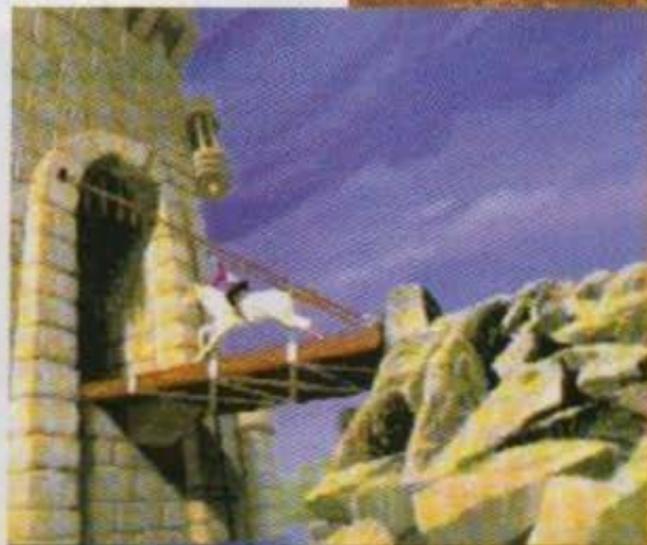
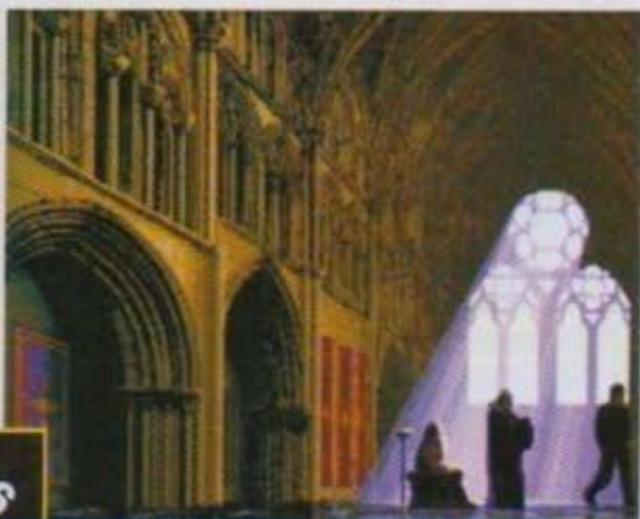
È possibile scegliere tra quattro personaggi predefiniti (niente creazione del personaggio, lancio di dadi, scelta del nome e così via): Ak'shel (un mago, il Silvan della situazione), Michael (un guerriero alla Schwarzenegger), Kieran (un ladro provetto, da far impallidire gli inquisiti di Tan-



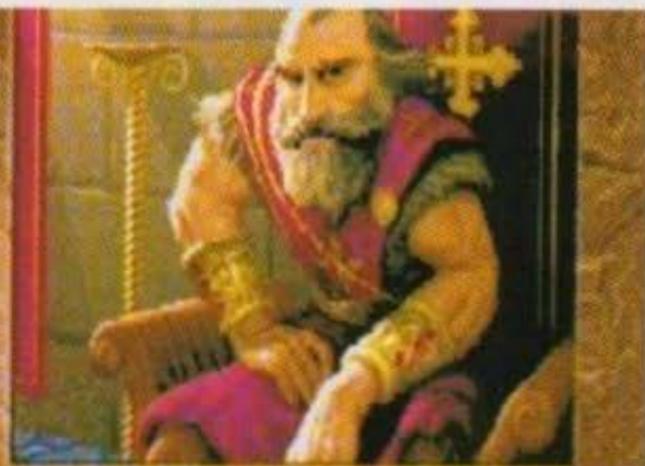
gentopoli) e Conrad (un misto dei tre, bravo in tutto ma esperto in nulla). Il giocatore controlla quindi un solo personaggio e il gruppo risulta quindi composto, per la parte restante, da PNG (fino ad un massimo di due e sempre sotto controllo diretto).

Lo schermo di gioco rispecchia i canoni classici (da *Dungeon Master* a *EOB3* a *M&M5*) essendo composto da una finestra che occupa circa la metà della parte superiore dello schermo con visuale in prima persona (la finestra che si affaccia direttamente sull'universo di gioco) più una serie di icone e finestrelle che in *TTOC* mostrano gli oggetti in uso, i personaggi che compongono il gruppo (massimo tre), le frecce per il movimento, l'inventario e gli incantesimi a disposizione. In *TTOC*, infatti, tutto è a portata di mano

Gli enigmi di media difficoltà e i combattimenti frequenti ne fanno il gioco ideale per i giocatori dotati di una certa esperienza, mentre i principianti potrebbero trovarlo frustrante

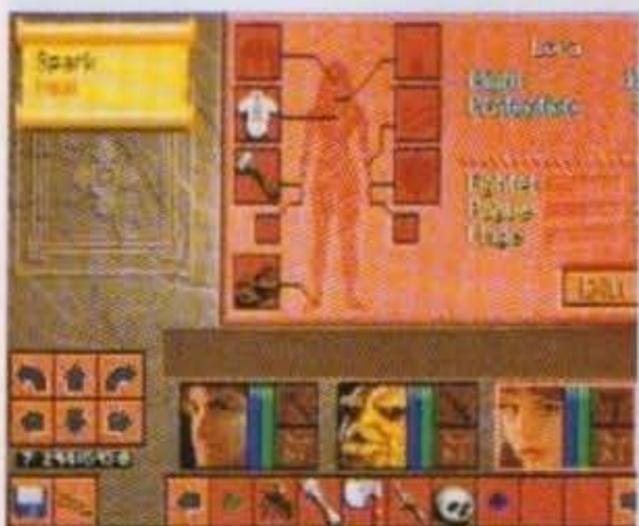
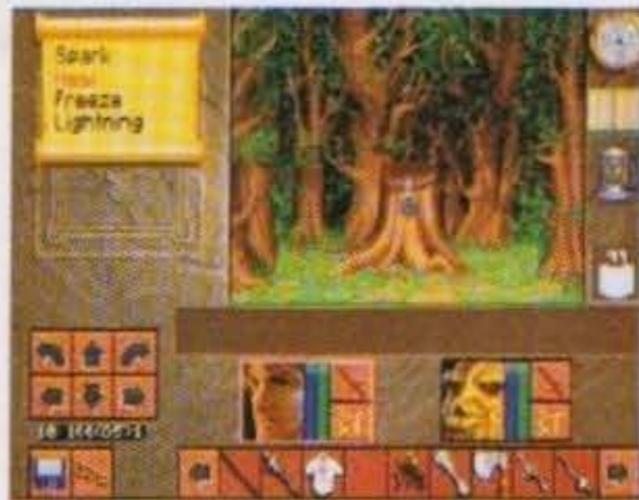


Alcune scene della bella introduzione grafica. La qualità del parlato è notevole, e nella versione per CD-ROM saranno estese a tutto il gioco. Cominciate a riscaldare il portafogli.



...have any fooling around here. Strong is just your instincts on this one. I'm the one of the bunch, a natural!





La scheda del personaggio è limitata agli oggetti che indossa e alle armi che porta in mano, oltre ai livelli nelle abilità.

e non occorre destreggiarsi in inutili manovre per utilizzare un oggetto o lanciare un incantesimo: l'idea alla base è in verità semplice e funzionale, anche se leggermente limitativa. Siccome in *TTOC* tutti i personaggi possono lanciare incantesimi (anche i guerrieri, ma la loro energia magica è del tutto insignificante) il libro in cui vengono memorizzati è in comune (compare nella parte superiore sinistra dello schermo, di fianco alla finestra di gioco) e ogni personaggio si differenzia da un altro a causa dell'energia magica che possiede (potrà quindi lanciare un certo incantesimo solo al primo livello, con potenza limitata, o magari al quarto con effetti devastanti). La limitazione consiste nell'impossibilità di creare un curriculum magiae personalizzato per ogni componente del gruppo, come invece avveniva negli altri giochi di ruolo - dove l'unico numero magico che sapevano fare i guerrieri era quello dell'uomo tagliato a metà e dove ogni mago doveva trovare e memorizzare le proprie pergamene prima di poter lanciare un determinato incantesimo. Il sistema magico non è comunque molto vasto - limitato com'è a sei incantesimi - e non risulta all'altezza di quelli, più completi e sofisticati, offerti dai diretti concorrenti.

L'inventario, invece, merita un plauso: perché perdere tempo con complicati passaggi per trasferire oggetti da un personaggio all'altro quando si può creare un inventario comune? Chi ha bisogno di un oggetto non deve far altro che prenderlo (scorrendo l'inventario con le apposite frecce se gli oggetti sono



Altri esempi delle ultime capacità dei grafici Westwood. La vecchia Scotia è ineguagliabilmente orripilante, la fanciulla invece...

VERSO IL GDRR?

L'uscita di *Dungeon Master* della FTL ha segnato la nascita di un nuovo filone di giochi di ruolo di cui i vari *Eye of the Beholder*, *Might & Magic*, *Pool of Darkness*, *Lands of Lore* e, seppur in misura minore, *Ultima Underworld* non sono altro che i discendenti. Da allora è cambiato davvero poco e i progressi compiuti in tutti questi anni hanno riguardato solo aspetti marginali - grafica, sonoro, estensione dell'area di gioco - non andando a migliorare quello che è il nocciolo di un vero gioco di ruolo, la libertà assoluta e totale del giocatore. Pensare di realizzare un GdR in cui si abbia un controllo totale dell'universo di gioco e in cui il giocatore sia completamente libero è pura utopia. Verrebbero a mancare i "giusti" confini entro i quali il personaggio deve potersi muovere senza però perdere di vista lo scopo finale del gioco, il fine ultimo dell'avventura. Troppa libertà quindi risulta deleteria ma ciò non significa che non se ne possa avere di più. Troppo spesso il giocatore di GdR si sente intrappolato, soffocato da una struttura troppo rigida in cui vorrebbe avere più libertà d'azione per poter compiere scelte personali (al contrario di un vero gioco di ruolo in cui le possibilità non hanno limiti). Alcuni passi verso la giusta direzione sono stati fatti da *Ultima Underworld* (libertà d'azione più accentuata, ambiente più realistico) ma resta ancora molta strada da

fare. L'obiettivo da raggiungere è la creazione di un GdRR (un gioco di ruolo reale) in cui il giocatore possa combattere con una mela o con una grattugia, se proprio vuole (il danno inflitto non sarà molto ma sarà maggiore di quello a mani nude) oppure possa decidere dove piazzare una carica di dinamite per sfondare un pavimento, senza dover utilizzare "la locazione preposta allo scopo". Se poi, tralasciando alcuni indizi, decide di piazzarla vicino ad un muro portante e la casa crolla... pazienza, si ricomincia! Del resto se avete un piccone, un escavatore e della dinamite è giusto che scegliate il modo di sfondare una parete (ed eventualmente ne paghiate le conseguenze).

Per realizzare un gioco di questo genere è innanzi tutto necessario conoscere perfettamente l'intero universo di gioco (vita, morte e miracoli di ogni singola locazione e comportamento a ogni sollecitazione), prevedere una tabella di utilizzo degli oggetti più completa, aumentare il numero delle azioni disponibili e creare un sistema causa-effetto realistico.

Chissà, magari fra qualche anno sentiremo davvero parlare di GdRR...

numerosi) e usarlo nella maniera più opportuna (portandolo sull'icona del personaggio desiderato e premendo il pulsante destro del mouse). Quest'innovazione non presenta limitazioni e rende le operazioni più veloci e intuitive: ci piacerebbe che non rimanesse un'idea isolata, perché facilita non poco la vita del giocatore, rendendo l'interfaccia più amichevole e funzionale.

Ciò non significa che sia stata abolita la scheda del personaggio ma solo che l'inventario è esterno. Nella scheda compaiono i livelli delle varie abilità (solo tre: Fighter level, Rogue level e Mage level che misurano la capacità nel combattimento, nella furtività e nell'uso della magia), i valori di difesa e attacco, alcune piccole icone che denotano lo stato del personaggio (avvelenato, addormentato o svenuto) e le caselle dell'equipaggiamento (armi, armatura, vestiario, anelli).

Il combattimento resta inalterato rispetto a *Dungeon Master* o *EOB* e l'animazione degli avversari è quasi identica. Peccato non ci sia l'utile opzione che consente di far attaccare contemporaneamente tutti i personaggi (introdotta da *EOB3*) ma, considerato che il gruppo è composto da un massimo di tre personaggi, non è neppure una mancanza troppo grave.

Sullo schermo trovano posto anche altre icone di utilità generale, che permettono di utilizzare le funzioni del disco (salvare, recuperare o cancellare situazioni) e di riposare per riguadagnare punti ferita ed energia magica. Sono inoltre presenti le frecce direzionali, un'icona che mostra le monete possedute e, una volta tro-



vate, la bussola, una lanterna e l'atlante magico.

Queste ultime tre icone possono anche non comparire in quanto sono frutto di ritrovamenti - che avvengono comunque all'inizio del gioco - e risultano molto utili per non perdere l'orientamento (nel gioco si trovano alcuni spinner, caselle particolari che fanno cambiare direzione al gruppo), per vedere bene nel buio (è possibile esplorare anche senza una fonte di luce ma oggetti e nemici risultano poco visibili) e per avere sempre a disposizione una mappa. TTOC infatti incorpora un'ottima funzione di automap ma se non trovate l'atlante...

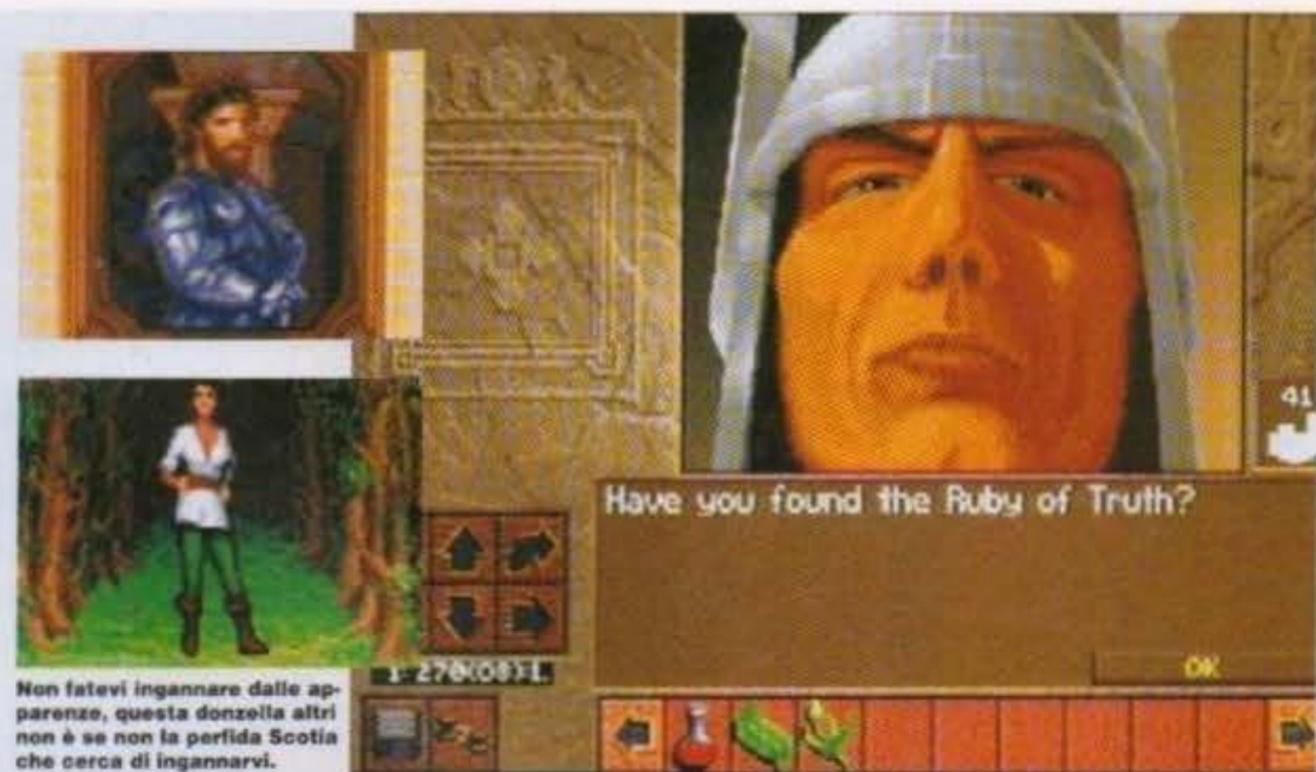
Diversamente da *Might & Magic 5* o dai giochi della serie *Pool of Radiance*, dove la mappa della zona esplorata compare sullo schermo principale, in TTOC la mappa (anzi le mappe) sono richiamate selezionando l'icona dell'atlante: è però possibile esaminare anche le mappe precedenti riuscendo così a scoprire i collegamenti tra i vari livelli (tramite scale, botole, burroni).

Il gioco si svolge in ambienti diversi: foreste, castelli, paludi, caverne e miniere, mescolando luoghi chiusi con livelli esterni secondo la più moderna tradizione. Dapprima circoscritti e lineari, gli ambienti diventano man mano più vasti e difficili da esplorare.

costringendo il giocatore a ricorrere frequentemente all'uso delle mappe. L'area di gioco si sviluppa su una superficie molto vasta, quindi il divertimento per gli amanti dell'esplorazione è assicurato. Gli enigmi sono di difficoltà media e abbastanza progressivi e ricordano molto da vicino quelli di *Dungeon Master*, *Bard's Tale* o *EOB3* (anche qui avrete a che fare con leve, piattaforme, pulsanti e così via). Un po' meno progressivi e quindi leggermente frustranti - almeno inizialmente - sono invece i combattimenti e prima di trovare armi potenti, armature decenti e oggetti preziosi dovrete sudare le cosiddette sette camicie specialmente perché in un paio di livelli iniziali dovrete vedervela con dei ragni volanti che hanno il pessimo difetto di essere un tantinello velenosi (grosso problema se non scoprite con quale oggetto po-

Il gioco si svolge in ambienti diversi: foreste, castelli, paludi, caverne e miniere mescolando luoghi chiusi con livelli esterni secondo la più moderna tradizione

trete trarvi d'impaccio senza troppi problemi - indizio: provate il calice d'argento) e costringono il giocatore a salvare ad ogni passo (non fatelo a vostro rischio e pericolo). Per fortuna la situazione migliora nei livelli più avanzati ma avrete sempre a che fare con avversari molto potenti, quindi non addormentatevi sugli allori!



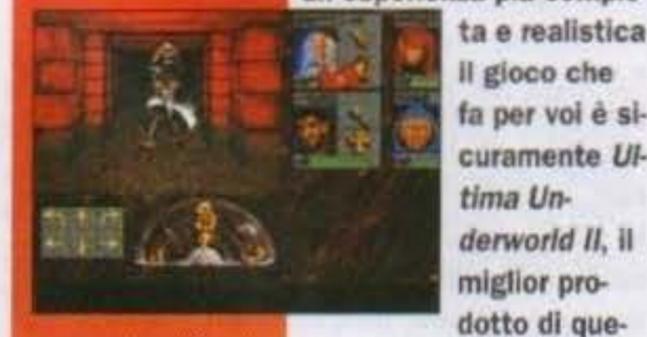
Non fatevi ingannare dalle apparenze, questa donzella altri non è se non la perfida Scotia che cerca di ingannarvi.

La grafica di TTOC non è affatto malvagia e sarebbe in linea con quella di *M&M5* e *EOB3* se non fosse per lo sfondo (particolare comunque del tutto marginale). Lo sfondo dello schermo infatti, che dovrebbe ricordare una superficie in legno, è riempito con un pattern che ricorda più le tecniche usate per la EGA che quelle più recenti per la VGA. Anche lo sfondo dell'inventario impiega colori e pattern poco felici. Ne risulta quindi un'impressione più confusa, meno nitida rispetto alla grafica di *EOB3* più pulita e "levigata".

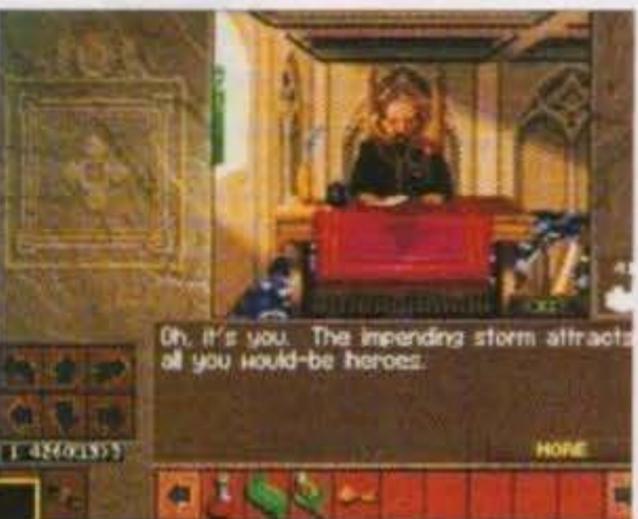
Non mancano le sequenze animate - tra cui spicca quella introduttiva, non lunghissima ma ben realizzata - che sottolineano gli eventi più importanti e servono da collegamento tra una missione e l'altra.

Il sonoro è ottimo e i motivetti che accompagnano l'avventura sono ben tollerabili anche do-

Se cercate qualcosa di veramente simile a TTOC potrete scegliere tra *Might & Magic 5* e *Eye of the Beholder 3* mentre se desiderate affrontare un'esperienza più completa e realistica il gioco che fa per voi è sicuramente *Ultima Underworld II*, il miglior prodotto di questo genere. Se invece preferite il genere horror al fantasy ma non volete rinunciare al sistema di gioco provate *The Legacy* della MicroProse, mentre se la visuale in prima persona vi ha annoiato e sognate un salutare cambiamento di prospettiva potrete dare una possibilità a *Legend 2 - Son of the Empire* della Mindscape. Se invece trovate questi giochi troppo semplici e limitati correte a comperare *Ultima VII*: con la sua vastità e i suoi rompicapi vi darà sicuramente del filo da torcere!

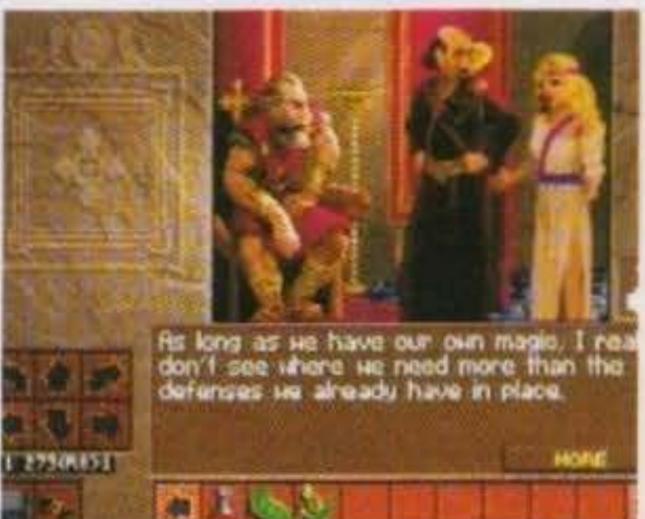


se la visuale in prima persona vi ha annoiato e sognate un salutare cambiamento di prospettiva potrete dare una possibilità a *Legend 2 - Son of the Empire* della Mindscape. Se invece trovate questi giochi troppo semplici e limitati correte a comperare *Ultima VII*: con la sua vastità e i suoi rompicapi vi darà sicuramente del filo da torcere!



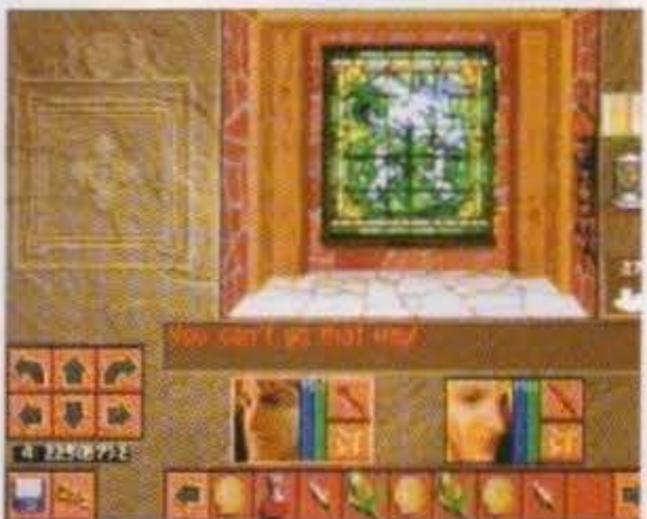
Oh, it's you. The impending storm attracts all you would-be heroes.

In questa stanza avremo la gioia di vederci consegnare una lettera che porta l'ambito sigillo reale.



As long as we have our own magic, I really don't see where we need more than the defenses we already have in place.

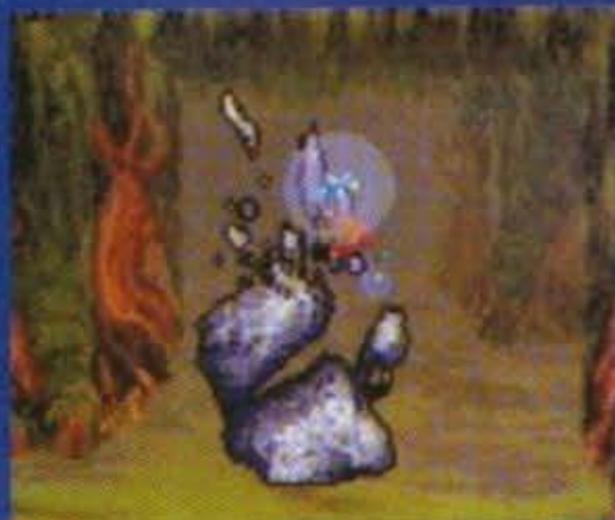
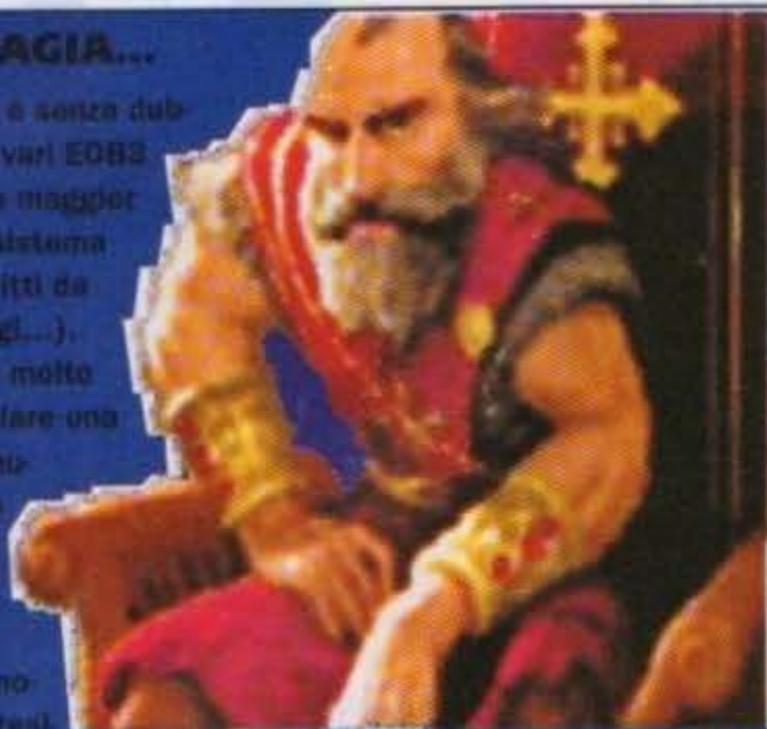
Il lavoro del re non è certo tra i più facili. Cosa fare contro la perfida Scotia: temporeggiare oppure no?



Le grafica delle sezioni al chiuso è sicuramente superiore a quella degli esterni. Peccato non si possa aprire la finestra.

E COME PER MAGIA...

Il sistema magico più conosciuto è senza dubbio quello di AD&D (presente nei vari EOB3 e i giochi di ruolo dellaSSI) ma la maggior parte dei GdR utilizza un proprio sistema magico (dopotutto ci sono dei diritti da pagare per utilizzare certi vantaggi...). La differenza non sono comunque molto marcate (ad esempio potete lanciare una fireball in un qualsiasi GdR) e ognuna delle scelte presenta dei pro e contro: i GdR che utilizzano il sistema di AD&D hanno il vantaggio di poter essere giocati senza troppi preliminari da chiunque conosca il sistema: i nomi degli incantesimi e i loro effetti gli saranno già familiari. Lo vantaggio è che il sistema è chiuso quindi non si può dare libero sfogo alla fantasia. I sistemi magici più completi sono quindi quelli "indipendenti" in cui si possono trovare diverse decine di incantesimi fino ad arrivare a circa un centinaio (tra i migliori e più completi troviamo quelli della serie Ultima e Bard's Tale). Pur essendo indipendente, quello di TLOC è invece uno dei peggiori con i suoi sei incantesimi (non si vive di sola magia). Oltre a un utile incantesimo di cura - Heal - troviamo solamente cinque incantesimi d'attacco - Spark, Fireball, Freeze, Lightning e Mist of Doom - e nessuno di difesa. Un po' più di varietà non avrebbe certo guastato!



Severi attacchi da un anziano di nuovo gelatinoso non è il massimo della vita.



Quel tipo ha assistito con gli sberleffi del re.

po ore di gioco continuato. L'unico neo è che non sembrano particolarmente legati a quello che succede sullo schermo e non contribuiscono perciò ad aumentare la tensione, né a migliorare l'atmosfera. Meglio inseriti nel gioco sono invece gli effetti sonori che, pur non essendo i migliori che ci sia capitato di sentire, sono ben realizzati e rendono TLOC più realistico (provate a giocarlo al buio con le cuffie e vedrete...).

Le voci dei personaggi colpiti dagli avversari sono "personalizzate" (ci sono voci femminili, quella del personaggio principale, quella del rude guerriero - tutte distinte). In più c'è una splendida voce femminile che, ogni volta che si scrive un nuovo incantesimo nel libro, annuncia in italiano (si avete capito bene, la nostra cara madre lingua) la sua funzione. Immaginate la sorpresa quando, durante la scrittura dell'incantesimo Freeze, una voce che avrebbe fatto invidia a Marilyn Monroe e Kim Basinger ha esclamato: "Ghiaccio". E se co-

minciate a pensare che i recensori facciano troppo uso di bevande alcoliche provate a giocare a TLOC e vedrete. Concludendo, TLOC è un ottimo gioco di ruolo che nulla ha da invidiare a M&M5 e EOB3. Grafica e sonoro sono simili ai concorrenti, gli enigmi ci sono e l'area da esplorare non manca. Si potrebbe inserire qualche nota di demerito per quanto riguarda il sistema magico molto scarno ma si dovrebbe anche considerare l'intelligente innovazione dell'inventario. Piccoli pregi che compensano piccoli difetti e se pensiamo che TLOC non è altro che il primo di una serie di giochi di ruolo della Westwood Studios il suo valore non può che aumentare. Se c'è stato un posto finora per i *Forgotten Realms*, per il mondo di *Xeen* e per *Britannia* sicuramente nessuno si offenderà se ci sarà pure un angolino per le *Lands of Lore*.

Marco Andreoli



Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Virgin
Sviluppatore: Westwood Studios



- Gestione dell'inventario semplice e funzionale.
- Possibilità di avere a disposizione tutte le mappe in ogni momento.
- Aria di gioco varia e abbastanza estesa.



- Sistema magico limitato (quasi inesistente).
- Combattimenti iniziali piuttosto frustranti.
- Scarsa caratterizzazione dei personaggi.
- Party limitato a soli tre elementi.

Versione PC

TLOC occupa circa 17 Mb su disco e gira senza problemi su tutti i 386 e i 486 (potrebbe forse apparire leggermente lento sui 386 SX ma è ancora giocabile). La grafica è in VGA, ormai uno standard, e sono supportate le schede audio più diffuse quali Soundblaster, Soundblaster Pro, AdLib, Roland, Sound Canvas e altre (caldamente consigliate se volete gustarvi gli ottimi effetti sonori) oltre al solito gracchiante flagello. Il mouse è d'obbligo anche se, molto spesso, risulta più pratico usare il tastierino numerico per gli spostamenti. I caricamenti non sono etemi e se possedete un hard disk abbastanza veloce (aiutato da un processore generoso) ve ne accorgete appena.

K VOTO

880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
QI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Un gioco davvero bello che merita di essere giudicato alla pari con le ultime novità nel campo dei giochi di ruolo (The Legacy, Eye of the Beholder 3, Might & Magic 5). Gli enigmi di media difficoltà e i combattimenti frequenti ne fanno il gioco ideale per i giocatori dotati di una certa esperienza mentre i principianti potrebbero trovarlo frustrante. Penalizzato da un sistema magico molto limitato e dalla possibilità di guidare solo un gruppo ridotto (al massimo tre personaggi) non riesce a emergere vincitore malgrado alcune ottime innovazioni (inventario comune e mappe sempre a disposizione nella loro totalità). Niente da ridire sulla longevità che si preannuncia notevole. Presso nell'insieme è un prodotto soddisfacente ma i Westwood Studios possono ancora migliorare: vedremo nei prossimi titoli della serie...

CURVA INTERESSE PREVISTO



LANDS OF LORE

69 OTTOBRE 1990

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI
PER I RIVENDITORI
CASH & CARRY**

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO! Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames. Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

GAMEBOY Nintendo SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE GAME GEAR FLASHFIRE

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMMATE CITIZEN

MEGA DRIVE

- Acquatic Game
- Aero Blaster
- Alien Storm
- Alisia Dragon
- Altered Beast
- Ambition Of Caesar
- America Gladiator
- Art Alive
- Assolut Sult
- Bahama Senky
- Bare Knuckle
- Batman
- Batman Return
- Centurion
- Chiki Chiki Boys
- Cool Spot
- Crack Down
- Curse
- Dahna
- Darius II
- Darwin 4081.1
- David Robins on Basketball
- Dinolands
- Donald Duck
- Doble Dragon III
- Doraemon
- Dream Team Usa
- E - Swat
- EA Ice Hockey
- EA Pro-Football
- EA Pro-Hockey
- En Riskey Wood
- Ecco The Dolphin
- Ex - Ranza
- F1 Circus
- F22Interceptor
- Fantasia
- Fantasy' Star III
- Fatal Fury
- Fatal Rewing
- Fight Master
- Fire Mustang
- Flashback
- G-Loc
- Gain Ground
- Ghouls & Ghost

Gods

- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Granada + 1
- Grand Slam
- Hard Driving
- Heavy Nova
- Heavy Unit
- Hell Fire
- Hockey Adventure Toky
- Holy Frel'd's Real Deal
- Holyfield's Boxing
- Hunter Yoko
- I Love Mickey Mouse
- Indiana Jones
- Ishido
- Jewel Master
- JL Soccer
- Joe Montana Football
- Joe Montana II
- John Madden Football 92
- Jordan VS Bird NBA II
- Jordan VS Bird
- Julu Legend
- Jurassic Park**
- Kageky
- Kick Boxing
- Kid Chameleon
- King Of The Monster
- King Salmons
- Kungu Vapor Trail
- Laynos
- LHX Attack Chopper
- Lotus Turbo Challenge
- Magical hat
- Majin Soga
- Mega Panel
- Metal Fangs
- Mickey & Donald World Of Illusion
- Mickey Mack
- Mohammad Ali Boxing
- Monster World III
- Ninja Burai
- Olympic Gold
- 007 James Bond
- PGA Tour Golf II
- Phelios

Power Athlete

- Prince Of Persia
- RBI 4 Baseball
- Rings Of Power
- Road Rush II
- Rolling Thunder
- Rolo To The Rescue
- Runark
- Saint Sword
- Songokushi
- Sd Varis
- Shining Darkness
- Sonic 2
- Space Battle Gomola
- Speedball 2
- Spiderman
- Storm Lord
- Street of Rage II
- Street Fighter II**
- Strider
- Strider II
- Super HQ
- Super Monaco GP II
- Super Shinobi
- Super Thunder B.
- Sword of Sordan
- Taitef Ki
- Taruruto
- Taz Mania

The Faery Tale

- Thunder Force IV
- Thunder Pro-Wrestling
- Tiny Toon ADV.
- Turbo Outrun
- Varis
- Wani Wani World
- Whip Rush
- Wonder Boy 3
- World Cup Soccer
- X - Men

SUPER FAMICOM

SUPER NINTENDO

- Acrobat Mission
- Addams Family
- Adventure Island
- Adventure Sandiel
- Air Management
- Aliens VS Predator
- Amazing Tennis
- Baseball Simulators 1000
- Battle Soccer
- Bill Lambeer's Combat

Basket

- Bubsy
- Burai
- C Ripeen Baseball
- Cocoma Knight
- Captain Tsubasa
- Castelania IV
- Combatribes
- Contra Spirits
- Cosmogame The Video
- Cool World
- Cross America
- Cyber Knight
- D-Force
- Dina Wars
- Dinosaur Woes
- Double Dragon
- Dracula
- Dragon Slayer
- Fatal Fury
- F.1 Gran Prix II
- F1 Circus Limited
- Final Fantasy
- Final Fight
- Fire Pro-Wrestling
- Formation Soccer
- Gamba League 93
- Ghouls & Ghost
- Goal

Golden Fighter

- Gradius III
- Gun Force
- Gundam F91
- Gundam X
- Hero Senki
- Hockey NHL '93
- Hakuto-No-Ken 6
- Home Alone
- Home Alone II
- Hook
- Hyper Version
- James Pond
- Joe & Boxing
- Joe & Mac
- John Madden Football
- King Of Monster
- Lost Fighter Twin
- Legend Of Zelda
- Lemmings
- Lethal Weapon
- Magic Adventure
- Magic Sword
- Mario Kart
- Mario Point
- Mario World
- Mickey Magical Adventure
- Monkey Adventure
- NBA Ball Challenge

New 3D Golf Simulation

- Out Lander
- Paper Boy II
- Parodius
- Pebble Beach Golf
- Phalanks
- Pilot Wings
- Populous II
- Power Athlete
- Prince of Persia
- Pro-Football
- Pro-Soccer
- Q-Bert
- Ramma 1/2
- Return of Double Dragon
- Returning Of Double Dragon
- Road Riot
- Royal Conquest
- Runny Egg Hero
- Rushing Beat II
- Rushing Beat Ran
- Sky Mission
- Smash T.V.
- Song Master
- Sonic Blastman
- Street Fighter II
- Super Adventure Island
- Super Admiral's Division
- Super Birdie Rush
- Super Black Bass
- Super Cup Soccer
- Super Ghouls & Ghost
- Super Kick Off
- Super Off Road
- Super Pang
- Super Pit Fighter
- Super R-Typer
- Super Stadium
- Super Tennis
- Super Volley Ball II
- Syalton
- T.M.N.T. 4
- The King Of Rally
- Thunder Spirit
- Tiny Toon Adventures
- Tom & Jerry
- Ultima IV
- Utopia
- Waialae Country Club
- Wing Commander
- Xardian

CONSOLLE

MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC	L. 279.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO	L. 259.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER NINTENDO	L. 68.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 399.000

SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER FAMICOM	L. 68.000
GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO	L. 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER GAME GEAR)	L. 215.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE	L. 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE + 1 GIOCO	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

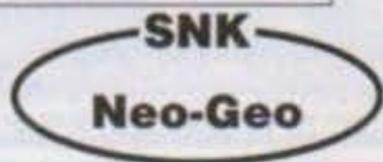
PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401

OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA E. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240



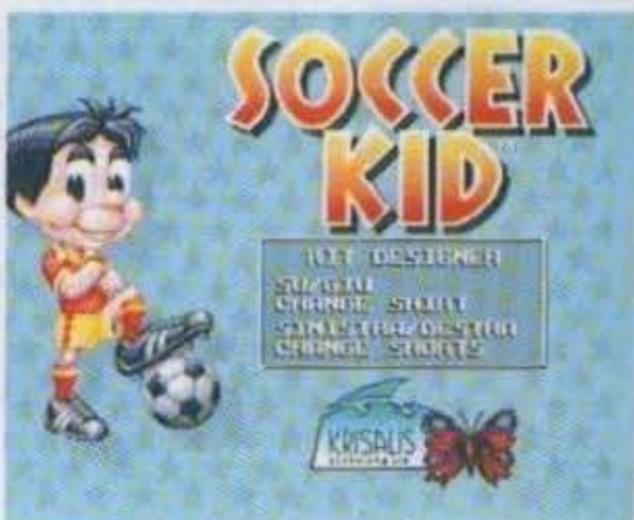
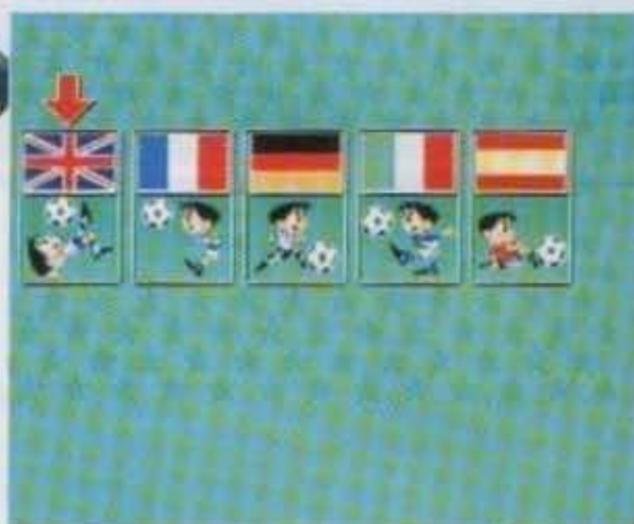
SOCCER KID

USA '94 non è più così lontano come poteva sembrare fino a poco tempo fa: ne è d'altronde indice non solo la vicina conclusione delle qualificazioni, ma anche lo sbocciare delle prime pubblicazioni videoludiche che si rifanno a questo importante evento...



Eh, sì! Mentre l'Italia arranca ancora per aggiudicarsi il secondo posto nella graduatoria del nostro girone dopo la sorprendente Svizzera, la Krisalis non ha certo perso tempo e si aggiudica la palma della prima produzione sul tema "mondiali di calcio 1994". Lo fa, del resto, con un gioco che non sembra proprio realizzato in fretta e furia per l'occasione ma che, al contrario, pare ottimamente progettato e impeccabilmente standardizzato all'elevato livello di qualità tecnica richiesto oggi dal mercato dei videogiochi. La Krisalis, in ogni caso, non è certo nuova a exploit di questa caratura, come dimostrano le sue ultime pubblicazioni, specie quelle di area calcistica. Complimenti, dunque, alla software house inglese; quanto a noi, cerchiamo di analizzare insieme gli elementi che hanno decretato questo importante successo. Uno degli aspetti più simpatici del gioco è innanzitutto il protagonista di Soccer Kid e cioè proprio soccer kid, un ragazzo patito di calcio

al punto di mettere sottosopra mezzo mondo pur di ricomporre la Coppa del Mondo. Ma che bisogno c'è - direte voi - di rimettere insieme il mitico trofeo? E invece è proprio necessario visto che con la nostra storia siamo giusti al giorno della finalissima di USA '94: le squadre si accingono a entrare in campo, milioni di persone attendono il compiersi dei fati delle loro nazionali col fiato sospeso, la tensione è all'apice. Quanto alla coppa, lei è lì, pronta a essere alzata al cielo dalle braccia del capitano vincitore, ignara di ciò che sta per accaderle. Essa non sa infatti che il solito alieno collezionista di trofei interplanetari ha appena deciso di annoverarla tra le coppe provenienti da tutto l'universo di sua proprietà. E così siamo al fattaccio: la navicella extraterrestre, in orbita geostazionaria sopra gli USA, attira a sé il trofeo, proprio mentre arriva a tutta birra un asteroide, mandando in pezzi astronave (olé), perfido alieno (olé) e ahinoi pure la Coppa del Mondo



In alto: a noi l'ardua scelta tra le 5 nazionalità. Sotto: prima di iniziare è possibile effettuare altre selezioni.



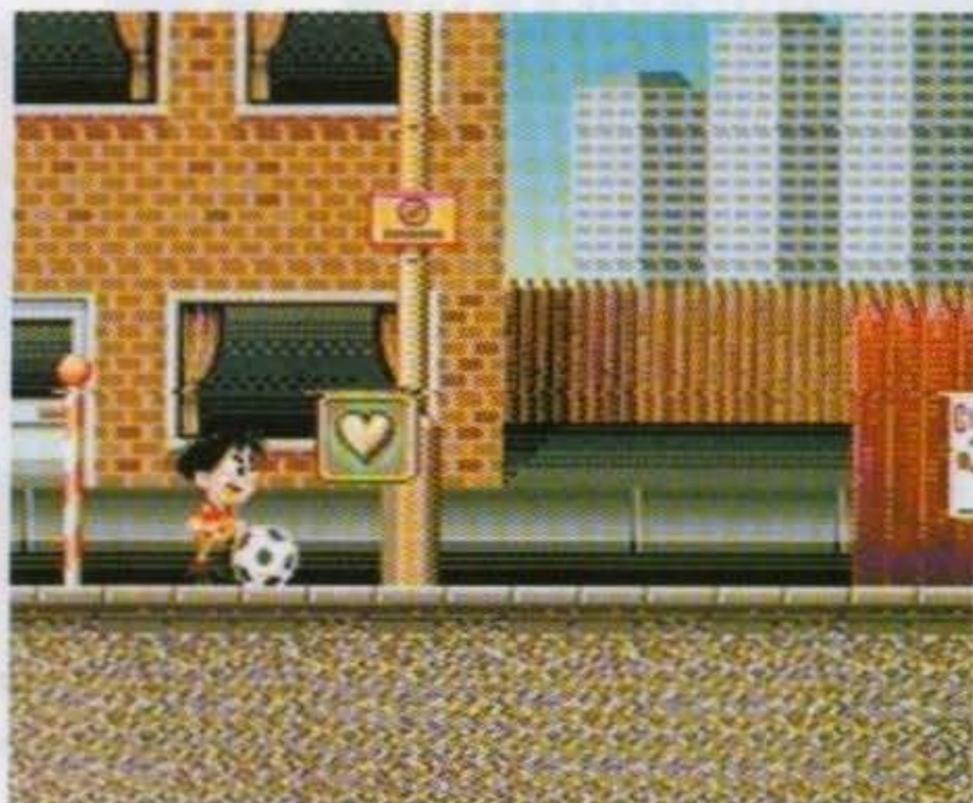
... il collezionista di trofei, pare che di nome faccia Silvio...

Soccer Kid indossa la sua casacca e parte alla ricerca della coppa perduta.

PROVE SU SCHERMO PERFORMANCE G.P.



Il nostro eroe colpisce il cattivone di turno (un tubista delle periferie di Los Angeles?).



Il Kid si trova ora di fronte ad un succulento bonus, tutto da acchiappare!

(nooo!). Panico generale. Disperazione globale. In-farti a go-go. Ma non per soccer kid: il ragazzo prodigio tira fuori tranquillo dall'armadietto la sua migliore divisa e le scarpette di cuoio lucide di grasso di foca, naturalmente senza dimenticare il fedele pallone da calcio e incomincia il suo piccolo, grande giro del mondo, alla ricerca dei cinque pezzi in cui si è frantumato il sogno di migliaia di giocatori.

Non prima, però, di aver chiesto la vostra collaborazione. Che ce la facciate o no a condurre felicemente a termine la missione del kid, il divertimento è assicurato da ben 30 livelli, ambientati in quindici diverse locazioni, di cinque differenti luoghi del pianeta: si parte dall'Inghilterra, patria natia di soccer kid - e anche dei programmatori, suppongo... - per passare poi a Italia, Russia, Giappone e, per concludere alla grande, Stati Uniti d'America. Ogni nazione, com'è facile indovinare, nasconde un pezzo del trofeo, che l'enfant prodige del calcio può facilmente trovare, alla fine di una qualsiasi delle tre sezioni bonus di ciascun Paese. Per accedere a quest'ultima, però, il kid deve raccogliere ogni due livelli tutte e undici le figurine dei giocatori della sua squadra del cuore (che è poi - del tutto casualmente, dati i precedenti giochi calcistici made in Krisalis - il Manchester United), disseminate lungo il percorso che il giovine deve completare per finire ogni zona.

Al di là della necessaria diversità di ambientazione, le locazioni si differenziano anche per il tipo di nemici che vi metteranno di fronte: ci troveremo dunque dinnanzi operai, ciclisti, rane, serpenti, pastori e punk inglesi, centurioni (!), maniaci in vespa ed emuli di Pavarotti italiani, lupi, ginnasti e marinai russi, pesci, uccelli e lottatori di sumo - di gran moda, negli ultimi tempi! - giapponesi e, infine, capi tribù indiani, skater e giocatori di football americani. Per sbarazzarsi della sgradita e numerosa compagnia soccer kid ha comunque a sua disposizione un'arma veramente efficace: il

Qualsiasi gioco che possa vantare un buon metodo di controllo parte già col piede giusto anche sul piano della giocabilità, e così è anche per Soccer Kid

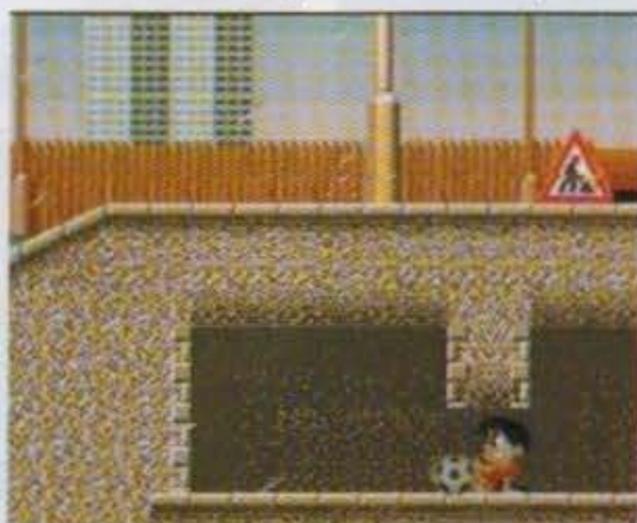
suo fedele pallone, magistralmente indirizzato dal magico piedino destro. Un vero genio del calcio com'è il kid non può però certo limitarsi a safangiare (o minellare, se preferite) gli avversari con la pura violenza dei muscolazzi delle gambe: ecco, quindi, che la classe del nostro eroe viene a galla nella miriade di colpi e giochetti vari che egli può eseguire: si va così dal dribbling al palleggio, dai colpi di

testa alle scivolate, dagli equilibrismi sulla boccia alla - dulcis in fundo - spettacolare rovesciata. Certamente il tiro di più facile realizzazione è il semplice (benché devastante) legnatone di de-

stro, ma occorre ricordare che i colpi più complessi sono anche quelli che danno più punti se colpiscono a dovere il bersaglio.

All'uso oserei dire quantomeno improprio della sfera il kid aggiunge poi tutte le mosse tipiche dei protagonisti dei giochi a piattaforme: corsa, salti vari, rannicchiamenti, ecc. Ma una sì grande varietà di movimenti del piccolo calciatore si sposerà con un altrettanto valido metodo di controllo? La risposta è - per fortuna - affermativa, e rappresenta uno dei grandi pregi di questo sorprendente Soccer Kid: certamente l'assimilazione di tutti i colpi e della capacità di utilizzare il tiro giusto al momento giusto ri-

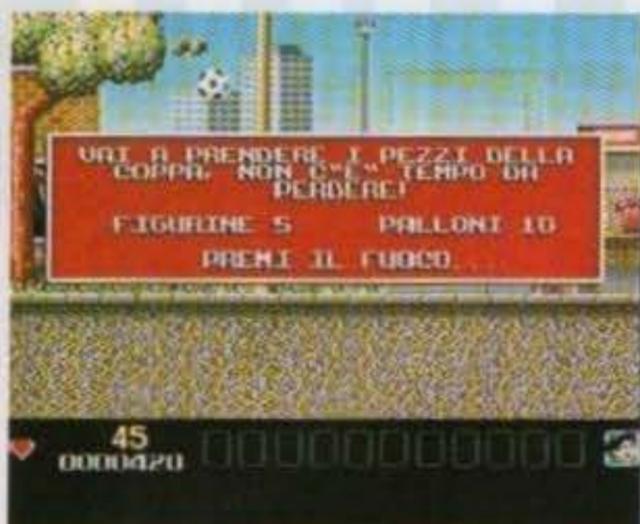
chiede un breve periodo di apprendimento, che non pesa però più di tanto ma che risulta anzi divertente per la qualità delle animazioni, davvero meritevoli. Qualsiasi gioco che possa vantare un buon metodo di controllo parte già col piede giusto anche sul piano della giocabilità, e così è anche per Soccer Kid: la difficoltà dei livelli è calibrata a dovere, seguendo una perfetta curva esponenziale, con nemici sempre più tosti e passaggi da una piattaforma all'altra sempre più impervi. A proposito, benché in condizioni normali la palla viaggi incollata ai piedi del kid, quando questi salta o la calcia non è difficile perderla di vista (facendola finire alla destra o alla sinistra del monitor) o smarrirla del tutto; in questi casi niente paura: tenendo premuto il tasto di fuoco per qualche istante ci verrà fornito un nuovo pallone, pronto per essere sparato nuovamente in faccia al cattivone di turno. Occhio, però, perché il numero di sfere disponibili in ciascun livello è limitato, perciò evitate inutili sprechi. È questa, insieme al tempo a disposizione per il completamento e al numero di figurine presenti, una variabile di ogni sottolivello, che ci viene prontamente presentata all'inizio, spendendo la palla contro un'apposita icona di informazioni. Semplice e utile, no? Chiudo la descrizione di Soccer Kid, prima di addentrarmi in una valutazione tecnica e globale, spendendo le due parole di rito sulle opzioni disponibili e sui bonus sparsi qua e là nei vari livelli: le prime comprendono il music test,



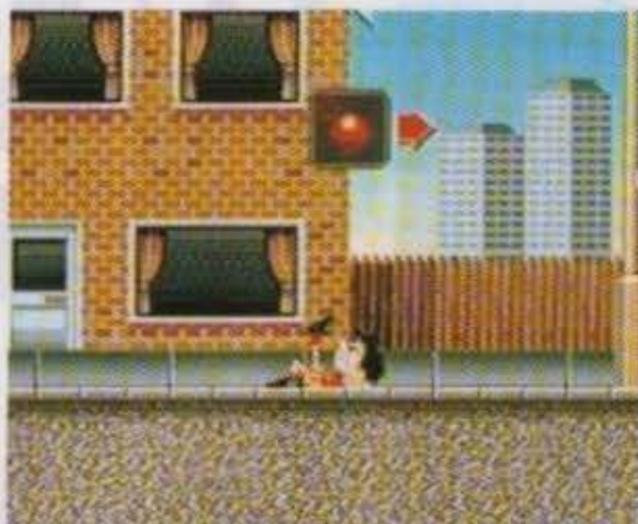
Il nostro supercampione si esibisce in una scivolata da manuale per la gioia del suo affezionato pubblico.



Perso il pallone il Kid non si perde d'animo, anzi, con una incredibile botta di... fortuna, trova una "fiat".



Dobbiamo recuperare 5 figurine senza perdere più di 10 palloni, e poi di corsa al recupero del pezzo di coppa.



Soccer Kid si esibisce in una spettacolare rovesciata. Questa è una dimostrazione, ma più avanti toccherà a voi.

la scelta dei colori della divisa del kid, l'utilissimo modo allenamento - in cui si possono provare tutti i tiri eseguibili - e, infine, la possibilità di caricare una partita precedente (solo però dalla fine di una nazione); quanto ai bonus pod, tra questi troviamo extra time, invincibilità temporanea, energia supplementare, vita extra, scarpette acceleratrici e altre amenità varie.

Bene, *Soccer Kid* è tutto qui, e scusate se è poco! Come avrete capito la Krisalis ha riposto molta cura nella realizzazione della sua ultima fatica e il risultato dei suoi sforzi è tutt'altro che disprezzabile: la giocabilità è garantita, la realizzazione tecnica vanta una grafica indubbiamente pregevole sia dal punto di vista della varietà degli scenari sia della creazione di animazioni e particolari simpatici e apprezzabili - come per esempio le foglie degli alberi che cadono - e un sonoro piacevole, supportato da musicchette orecchiabili ed effetti sonori di buona fattura. L'unico elemento di giudizio

su cui non mi sento molto sicuro è la longevità, a mio modo di vedere qui più soggettiva che mai: *Soccer Kid* è obiettivamente un gran bel gioco, ma il vostro gradimento dipenderà in buona parte da quanto vi sentite voi soccer kid; mi spiego meglio: se siete dei fanatici di calcio e non disdegnate i platform game reputerete l'ultimo prodotto Krisalis sicuramente meglio di chi detesta lo sport nazionale ed è piuttosto indifferente ai giochi stile *Mario Bros*, tanto per citare il celeberrimo capostipite. Questo perché, a lungo andare, anche la varietà di colpi disponibile non basterà più a bilanciare la ripetitività della sequenza tiro-ripreso la palla-ci salgo sopra-salto sulla piattaforma, pur ammettendo che si può completare in molti modi diversi. In definitiva in *Soccer Kid* gli elementi per un signor gioco, anzi, mi correggo, per un K-Gioco, ci sono tutti ma sta a voi decidere se il cocktail shakerato per voi dalla Krisalis è di quelli giusti oppure doveva essere un po' più fortino per riuscire a "prendervi" completamente. In questo caso non disperate, perché Natale, ancor più dei mondiali USA 1994, è alle porte e con esso arriverà la solita valanga di giochi che inesorabilmente lo accompagna, tra cui ci sarà sicuramente il titolo che non vi farà rimpiangere questo comunque pregevole *Soccer Kid*.



Se non si sa cosa succede ad andare in giro senza palla, si rischia di rimetterci la pelle!



Genere Platform
Casa Krisalis
Sviluppatore Interno



- Finalmente un platform un po' originale!!
- Belle animazioni
- Varietà di mosse che ha dell'incredibile
- Opzioni degne di nota
- Anche in italiano



- A lungo andare l'azione diventa piuttosto ripetitiva
- Scelta dei colori non sempre azzeccata
- A qualcuno interessa il calendario della Premier League inglese? Ed un poster formato paura di Soccer Kid?

Versione Amiga



Il supporto magnetico di *Soccer Kid* comprende quattro dischetti, di cui il primo in buona parte occupato dalla presentazione. I cambi di disco, ad ogni modo, sono pressoché inesistenti e non infastidiscono minimamente la continuità di gioco. Nella confezione troverete inoltre un ottimo manuale, esauriente ed efficace, benché solo in inglese - curioso, visto che il programma è invece anche in italiano! - e un poster con incluso l'utilissimo calendario del campionato inglese di calcio (!), ossia della Premier League. Quanto alla grafica ed al sonoro, sono nello standard qualitativo delle ultime migliori produzioni per Amiga. Peccato per la scelta dei colori, talvolta poco vivaci e quindi un po' "spenti".

K VOTO

886 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

C	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Q1	■	■	■	■	■	■	■	■	■
A	■	■	■	■	■	■	■	■	■
FK	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Sarebbe ingiusto non riconoscere ai programmatori di *Soccer Kid* il merito di aver sfornato un ottimo gioco, annoverabile tranquillamente nella categoria dei platform game, categoria piuttosto infazionata negli ultimi tempi, senza tuttavia essere naufragati nell'oceano della mediocrità e della mancanza di novità e originalità, qui assicurata da controllo e dall'uso simpaticissimo del pallone. Il supporto tecnico è poi di grande valore, grazie a una buona grafica, molto varia e ben realizzata, e a un sonoro più che adeguato. Anche il manuale e la presentazione animata sono molto curati, a ribadire ancora una volta l'impegno che la Krisalis ha riposto nella produzione di questo gioco. Tuttavia, come ho già detto nel testo principale, ciò che non mi convince di *Soccer Kid* è la longevità, intaccata duramente proprio dalla ripetitività dell'uso del pallone - al di là della varietà di colpi disponibile. È per questo che non ho ritenuto giusto fregiare *Soccer Kid* di quel titolo di K-Gioco che sicuramente molti di voi gli avrebbero largamente attribuito. Pietà, non sparate sul recensore!!!

CURVA INTERESSE PREVISTO



Simone Bechini



È sempre difficile suggerire delle possibili alternative ad un gioco che nel suo genere (piattaforme) ha trovato una precisa identità grazie proprio a una certa originalità (in questo caso dovuta alla presenza del pallone).

Visto che di molto vicino a *Soccer Kid* proprio non mi viene in mente niente, vi propongo altri

platform piuttosto originali:

- *Sleepwalker*: un mix ben riuscito tra platform e rompicapo; nei panni di un cane dovrete guidare il vostro padroncino sonnambulo lontano dai pericoli della città dormiente.
- *Arabian Nights*: un platform stile



Rick Dangerous ricco di elementi da

avventura arcade. Simpatica soprattutto la grafica ed i messaggi di aiuto nascosti qua e là.

Superfrog: il migliore platform-game in circolazione oggi giorno: più originale di così!!!

NEWEL[®] srl
 COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
 20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

LASER DISK Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair	L. 199.000
LASER DISK Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair	L. 299.000
LETTORE PIONEER Adoneo per interfaccia CD Audio e Video	L. 799.000

ATTENZIONE!!!

Kit Hard Disk 2" 1/2 per Amiga 1200

HARD DISK AMIGA 1200 60 Mb L. 450.000

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 590.000

HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 890.000

EMULATORI MS-DOS

A-TONCE 16MHz L. 149.000
 (CON 512 RAM E ZOCCOLO PER COPROCESSORE)

A-TONCE TRASFORMA IL TUO AMIGA 500 IN UN 286. SFRUTTA LE USCITE PARALLELE E SERIALI-MOUSE ANCHE IN MODO DOS. SUPPORTA LE SCHEDE GRAFICHE HERCULES, CGA (COLORI), OLIVETTI (COLORI) E VGA (MONO). SUPPORTA QUALSIASI HARD-DISK AUTOBOOT CORRISPONDENTE ALLE SPECIFICHE COMMODORE CHE USI UN DEVICE DRIVER STANDARD AMIGADOS. POTETE CREARE FINO A 24 PARTIZIONI CON MS-DOS 4.01, CHE PUO' ESSERE CARICATO DIRETTAMENTE DAL DISCO FISSO. IL MONTAGGIO E FACILISSIMO, SENZA SALDATURE. INOLTRE IL MOUSE AMIGA PUO' ESSERE USATO DAL DOS COME MOUSE MICROSOFT COMPATIBILE COLLEGATO ALLA PORTA COM1 O COM2.

CARTUCCE UTILITY E COPIATORI

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU' POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E' DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE); QUINDI DI SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI.

RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.
 EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA.
 SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.**

OFFERTE

AMIGA

**ROCKGEN
 L. 249.000**



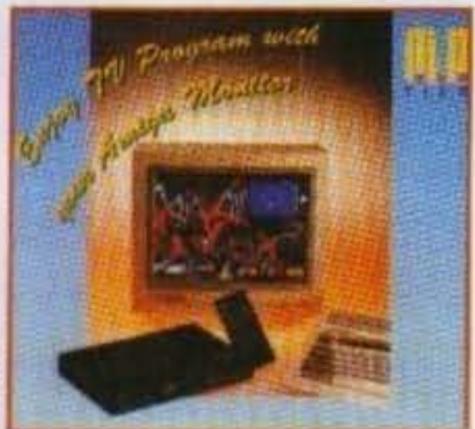
Genlock amatoriali con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga. Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

**ROCKGEN PLUS
 L. 399.000**



Genlock semiprofessionista con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

**P.I.P. VIEW
 L. 275.000**



Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando collegabile ad un monitor Amiga con presa Video-In (Commodore 1084-Philips 8833 ecc.), il quale permette di ricevere e visualizzare i programmi televisivi sul Vostro monitor. Inoltre è dotato del sistema pinP (Picture in Picture) che permette di vedere contemporaneamente il Vostro film preferito e la partita di calcio della Vostra squadra. E' dotato di tre ingressi video l'uscita video e l'uscita audio.

TURRICAN



Etre! La saga di uno dei migliori piattaforme-sparatutto di sempre è giunta al terzo episodio: che si comincino a vedere i primi segni d'invecchiamento? Non sembra proprio, a prima vista, ma diamo un'occhiata più da vicino all'ultima fatica dei Factor 5, questa volta presentata dalla Renegade.

Fortunatamente, sembrerebbe proprio di no, anzi! Parrebbe che il tempo migliori le qualità di *Turrican* proprio come accade a un buon vino: la bontà cresce insieme agli aspetti migliori che lo caratterizzano. E così in *Turrican 3* ritroviamo intatta quella giocabilità che ha sempre viaggiato di pari passo con i capolavori della Factor 5 (leggi i primi due giochi della serie) proponendo però una grafica indubbiamente migliorata e offrendo al giocatore un esaltamento da blastamento puro ancora più entusiasmante. C'è quindi da ringraziare una volta di più le forze del male che, riunendosi nella ennesima coalizione per la conquista dell'universo, hanno fornito il "casus belli" donde si dipana poi la trama di *Turrican 3*. I cattivoni dell'universo sono ritornati infatti alla carica, scatenando le ire

della USS Force, il cui capitano, ricevuto un messaggio disperato da una dolce fanciulla dagli occhioni blu da cui scorre un fiume di amare lacrime, indossa senza indugi la sua miglior corazza e si lancia all'attacco. Tutto questo ci viene presentato in una piacevole sequenza introduttiva composta da immagini statiche di buona fattura e da qualche breve sequenza animata che riprende l'eroe nella delicata fase della vestizione cavalleresca, già cara ai programmatori del bellissimo *Lionheart*. Prima di iniziare la nostra missione vendicativa

La difficoltà di *Turrican 3* non intacca comunque la sua giocabilità

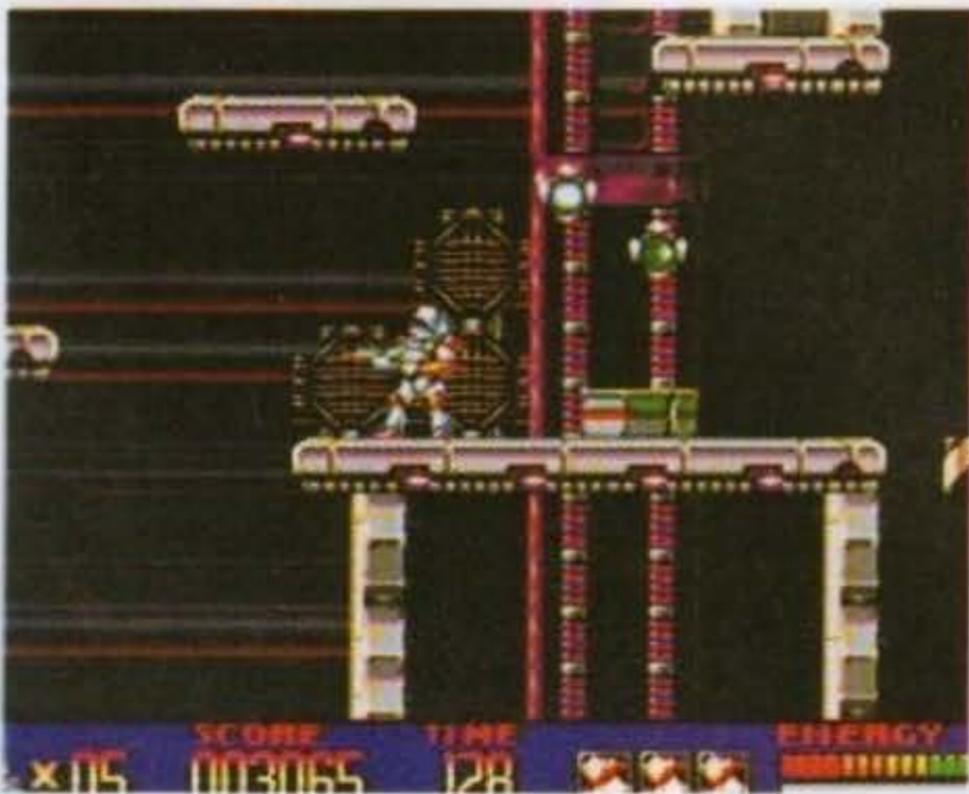
abbiamo però la possibilità di modificare le variabili proposte nella sezione delle opzioni, tra cui troviamo il livello di difficoltà (easy, normal, hard & pro), il music test, la scelta tra joystick e joypad e l'utilissimo rapid fire. Ancora un attimo per ammirare

un'altra bella immagine del protagonista, in tutto lo splendente fulgore della sua armatura da supereroe, e ci si trova nel bel mezzo della mischia più accesa...

Chi conosce già i due predecessori di *Turrican 3* non troverà praticamente nulla di nuovo nell'impostazione di gioco: lo scrolling è multidirezionale, la grafica è sempre bidimensionale e curatissima e i movimenti che il protagonista può compiere sono gli stessi con una piccola eccezione, però, che riguarda le mosse speciali: se infatti da un lato è rimasta la cosiddetta palla rotante (richiamabile inclinando il joystick verso il basso e tenendo premuto il fuoco) e la solita superarma (saltate in alto, poi joystick in



Le piattaforme semoventi ritornano a grande richiesta anche in questo terzo episodio: stancheranno mai?



L'effetto di "copper" sullo sfondo è molto bello e anche parallattico!!!

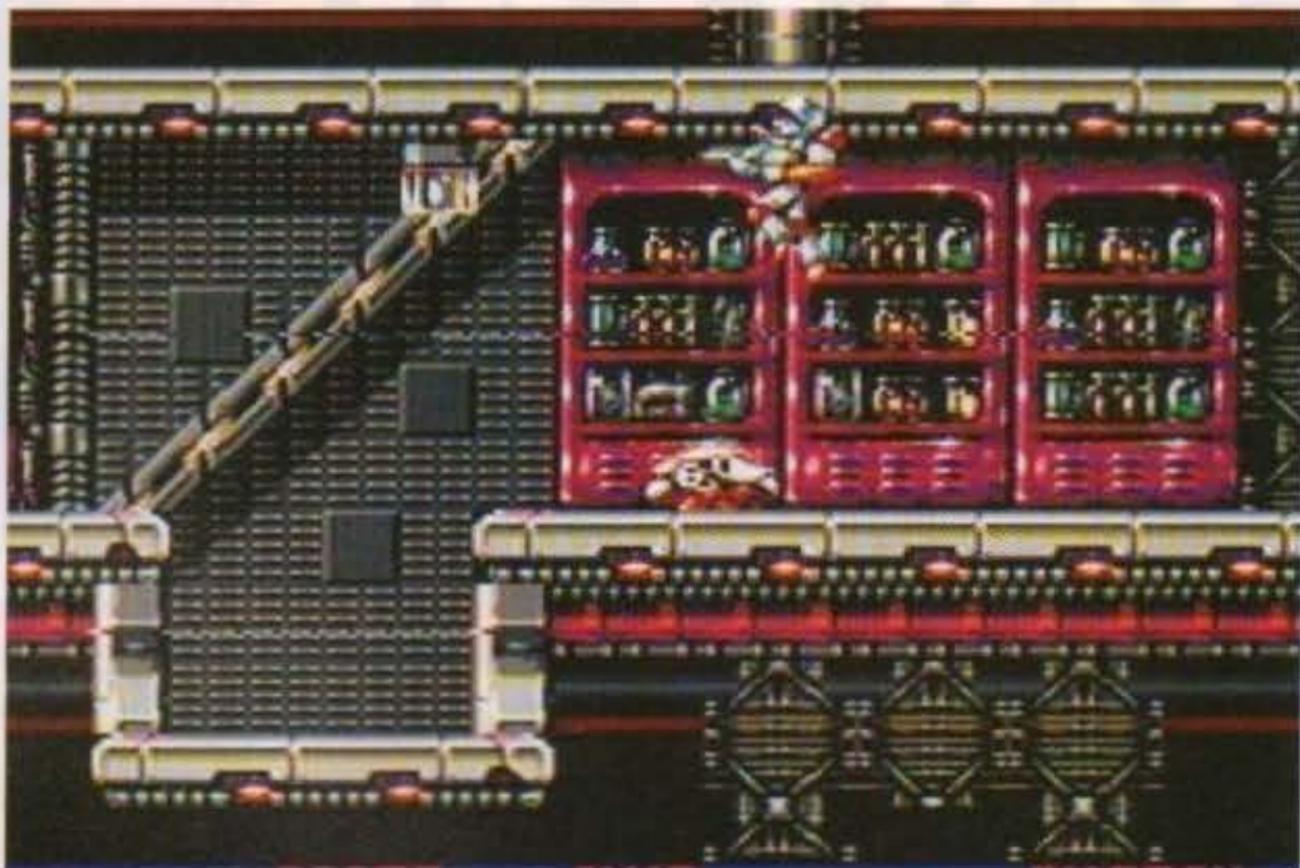


Di bestioni con cui menare le mani ce n'è sempre bisogno, quindi...accontentati!

PROVE SU SCHERMO

basso e barra spaziatrice), dall'altro è sparita la possibilità di direzionare lo sparo in diverse angolazioni, rimpiazzata dall'introduzione di una specie di fune particolarmente utile in passaggi complicati oltre la regola. Per il resto, il nostro eroe è sempre generosamente dotato di una fantastica potenza di fuoco, qualunque sia l'arma che possiede tra le tre a sua disposizione (plasma, palla di fuoco e mitra con sparo multidirezionale), incrementabile con appositi power-up, a cui si possono aggiungere inoltre simpatici gadget tipo missili a ricerca automatica e invulnerabilità temporanea. Un arsenale come questo farebbe impallidire con tutta probabilità anche il più agguerrito e fanatico dei marines, ma vi assicuro che in qualche circostanza il potenziale distruttivo fornitoci dall'armamento del protagonista è appena sufficiente - ad andar bene - per sbarazzarci di presenze indesiderate ed un po' troppo insistenti, almeno per i miei personalissimi gusti. Tutti i power-up ed i bonus di cui sopra sono collocati in particolari contenitori - facilmente apribili con qualche colpo - che talvolta nascondono anche energia ristoratrice e, se i fati sono palesemente benevoli nei vostri confronti, vite extra.

Come ho già accennato prima, però, tanta abbondanza di materiale bellico non deve farvi pensare che riuscirete a breve termine a mettere *Turrican 3* nel fatidico scaffale impolverato dei giochi completati alla grande. Al contrario, è più facile che quando lo completerete il "dimenticatoio" sarà già pieno da un pezzo perché, ve l'assicuro, l'ultima fatica della Factor 5 è veramente un osso duro: quindici sono i livelli da ripulire fino in fondo, tutti oltremodo saturi di robot e mostriciattoli vari, pronti a farvi la pelle con velocità e maestria da farvela innanzitutto accapponare; come se non bastasse, ai



In una situazione del genere converrebbe utilizzare la palla rotante.

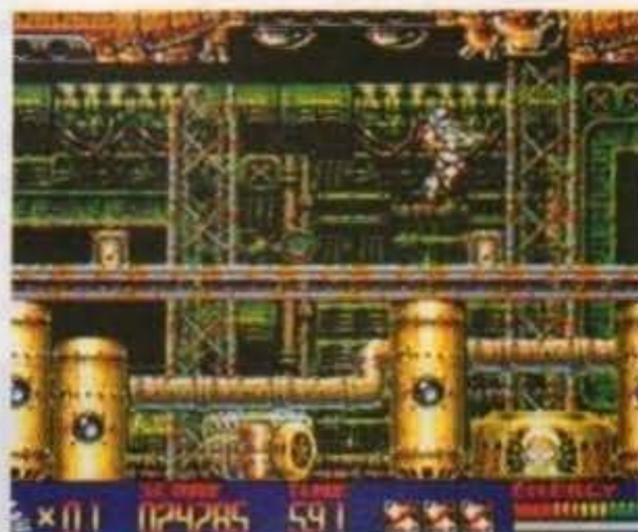


Platform, platform e ancora platform!!! Mamma mia, quanto tira questa fascia di mercato negli ultimi tempi!!! I capolavori non mancano e le uscite si susseguono incessantemente a ritmo quasi frenetico. Cerchiamo di districarci insieme in questa selva oscura di prodotti mediocri o poco più: i migliori sono indubbiamente *Superfrog* e *Lionheart*, anche se è quest'ultimo quello che più si avvicina

Turrican 3, con la sua bellissima grafica e l'ottima giocabilità. Anche *Entity*, non me ne vogliano il buon MBF e l'attento Stefano C. Il *Paradroide* (K-Box di Luglio-Agosto), non è male, ma il nostro filosofo non si smentisce quanto sentenza che i gusti sono gusti... Se invece cercate qualcosa di un po' fuori dalla norma, correte a leggervi la recensione di *Soccer Kid* su questo stesso numero.



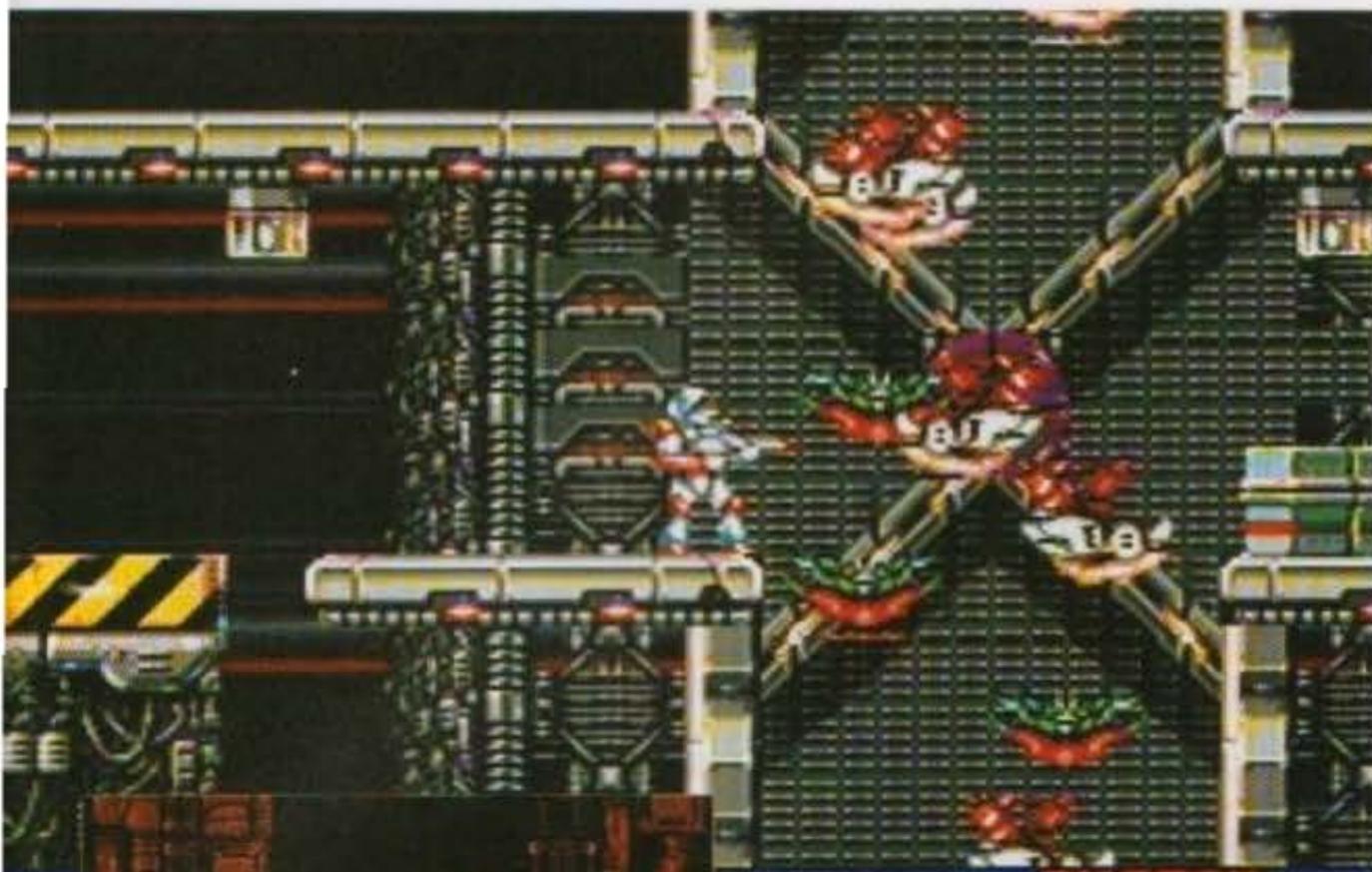
L'utilizzo della catena non è praticissimo, qui è indispensabile per sconfiggere il mostro di fine livello



Il design dei livelli è alquanto caotico, ma durante la partita sarete sufficientemente concentrati sull'attenzione da riuscire a non distrarvi.

TURRICAN 3

76 OTTOBRE



L'apparizione di questi strani esseri viene accompagnata da una musica dal ritmo incalzante.

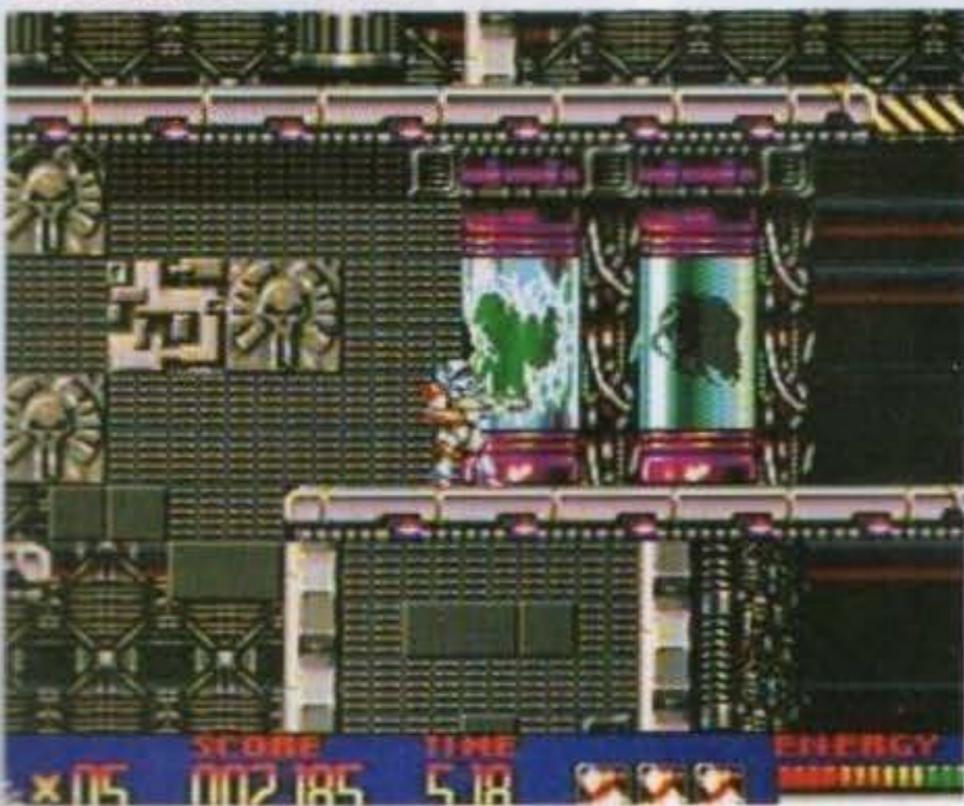
nemici "ordinari" si aggiunge, di tanto in tanto, anche nello stesso livello, più di un boss da brivido che vi farà sudare le fantomatiche sette camice prima di cedervi il passo. Tacendo dei colossi di fine livello...

La difficoltà di *Turrifican 3* non intacca comunque la sua giocabilità, dato che l'impegno richiesto dal gioco si basa più sulla sua lunghezza che non sulla presenza di passaggi troppo ostici, che magari richiedono partite su partite per essere superati, con grande frustrazione da parte del giocatore. In ultima analisi, quindi, *Turrifican 3* è bello da vedere, piacevole da ascoltare (con tanto di effetto Dolby Surround, se il vostro amplificatore lo supporta), lungo da completare ma soprattutto molto, ma davvero molto giocabile. La Factor 5 si è superata per la seconda volta: attendiamo con ansia il suo prossimo exploit. A quando *Turrifican 4*?

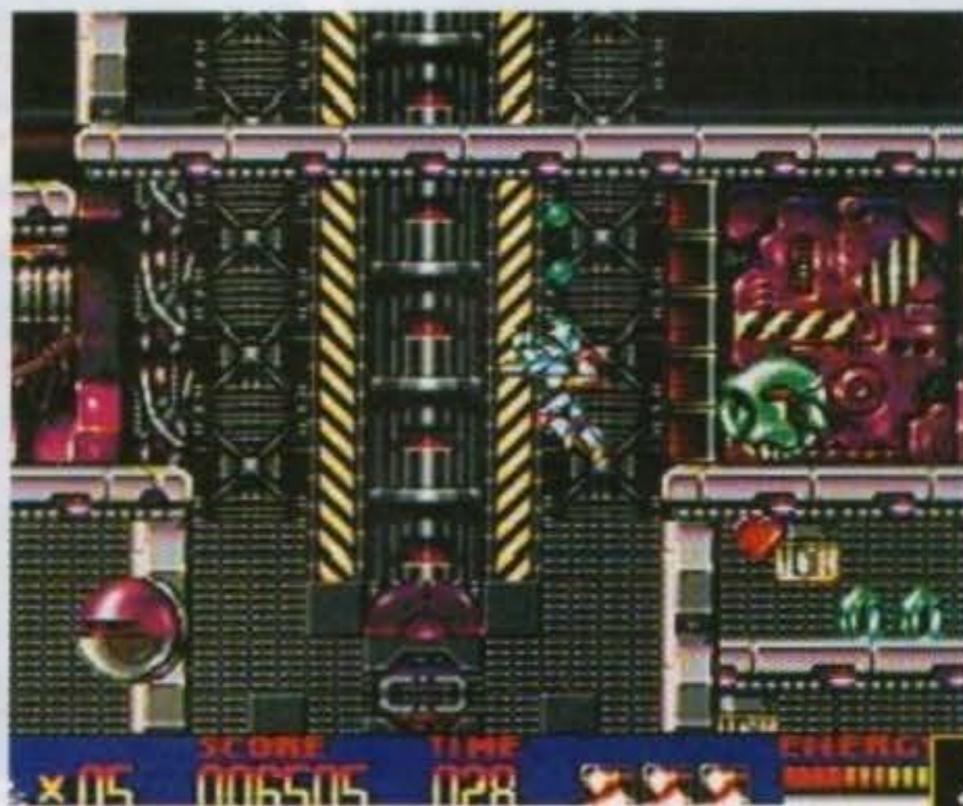
Simone Bechini



Per entrare nei passaggi angusti la sfera rotolante è una vera e propria manna dal cielo.



In quei contenitori troveremo dei simpatici embrioni di alieni...e Ripley dov'è?



Sarebbe stato bello veder aprire quegli enormi portali, sarà per il quarto episodio...



Genere Piattaforme
Casa Renegade
Sviluppatore Factor 5



• Ottima grafica
• Dolby Surround!!!
• Grande giocabilità
• Longevità garantita



• Con un joystick normale, alcune mosse speciali risultano di non facile esecuzione

Versione Amiga



Veramente ottimo anche dal punto di vista prettamente tecnico il lavoro della Factor 5: la grafica è varia, ben colorata e vanta uno scrolling fluido, mai rallentato neanche dalle fasi di gioco più intense; buono anche il sonoro. Straordinaria, inoltre, l'opportunità di sfruttare l'effetto Dolby Surround, se potete collegare l'Amiga ad uno stereo che lo supporti. Incommensurabile poi il fatto che tutto questo sia stato inverosimilmente compattato in un unico dischetto, che richiede però almeno 1 Mb di Ram per girare.

Versione PC

Prrr! Se non vedremo mai capolavori come *Falcon 3* girare su Amiga è altrettanto improbabile l'uscita di giochi di questo tipo e di questa qualità su di un PC.

K VOTO

910 AMIGA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Un grande gioco: non ci sono altre parole per definire quest'altro hit della Factor 5. La grafica è curatissima, vanta in alcuni momenti diversi livelli di parallaxe con uno scrolling fluido e pulito; il sonoro è piacevole, con una buona musicchetta introduttiva d'atmosfera che lascia ben presto spazio al dolce canto del blastamento puro. La giocabilità è ottima, grazie ad un metodo di controllo non semplicissimo ma immediato quanto basta almeno per i movimenti più frequentemente utilizzati. La longevità è poi assicurata da quindici livelli lunghi, anzi, lunghissimi, nonché duri, anzi, durissimi. Se tutto questo non vi basta ancora per convincervi della qualità di *Turrifican 3* aggiungete ancora una discreta varietà di opzioni, tra cui figura anche quella di utilizzare il joystick o un joystick a due tasti per rendere più facile l'esecuzione dei colpi speciali. Ancora non vi basta? Datevi all'ipizza, e meglio!

CURVA INTERESSE PREVISTO



Clash of Steel

Una volta o l'altra tutti hanno desiderato invadere la Svizzera. Ora, grazie alla SSI le nostre più turpi fantasie si possono avverare. Non che con questo si possa migliorare la situazione economica, ma potrebbe essere sempre una gran bella soddisfazione fare un picnic sul lago di Ginevra!

In realtà, nella mappa di C.o.S. la Svizzera occupa una porzione piuttosto insignificante, ma ciò non toglie che in questa simulazione di guerra, la sua invasione possa essere una soluzione. Siamo nell'anno 1939, e la Germania ha dichiarato guerra alla Polonia, provocando l'immediata reazione di Francia e Inghilterra. Da noi dipenderà l'evoluzione del conflitto. All'inizio del gioco possiamo decidere quali parti verranno interpretate dal computer, fra Russia, Asse e Alleati, e quali dai giocatori. A questo punto ci ritroveremo sulla mappa strategica dell'Europa, pronti all'azione. Grazie all'immediatezza dei comandi, infatti, già dalla prima partita è possibile giocare senza doversi consumare gli occhi su voluminosi manuali. Il meccanismo del gioco è

Ogni nuova partita ci mette di fronte a situazioni estremamente coinvolgenti, con obiettivi variabili: dalla semplice e divertente conquista della Polonia e della Francia, alla terribilmente estenuante conquista della Russia

simile a quello dei più classici wargame da tavolo, pur comprendendo parti politiche e di ricerca scientifica. Le prime, anche se sono relativamente semplici, aggiungono interesse al gioco, permettendo di variare significativamente il corso degli avvenimenti. Potrebbe anche succedere che gli Stati Uniti decidano di appoggiare l'Asse, con le conseguenze che è facile immaginare, o che l'Italia non entri in guerra, aiutando così gli Alleati. Probabilmente,

però, è la parte di ricerca quella che permette di spostare più drasticamente l'equilibrio da una parte o dall'altra, nel caso un Paese decida di investire molte risorse in questo campo. Tornando ora al gioco vero e proprio, è interessante la parte navale, anch'essa molto semplice e gestita da una videata che consente una visione chiara e completa delle unità dislocate nei mari interessati dal conflitto. Purtroppo il programma non prevede la possibilità di incrementare la propria flotta al di là dei limiti definiti dalla realtà storica.

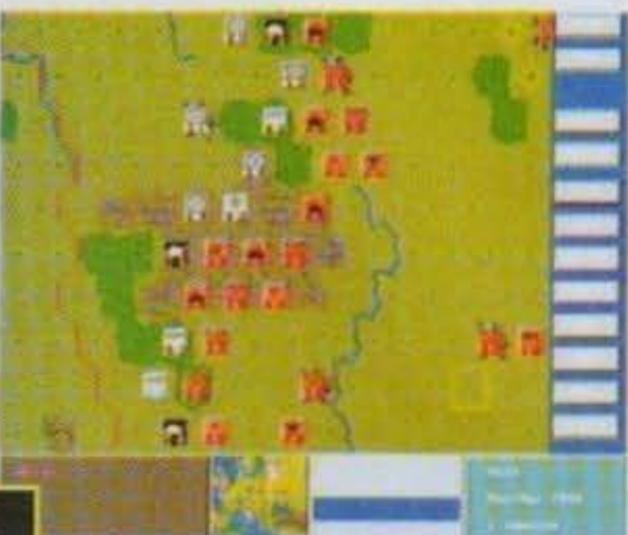
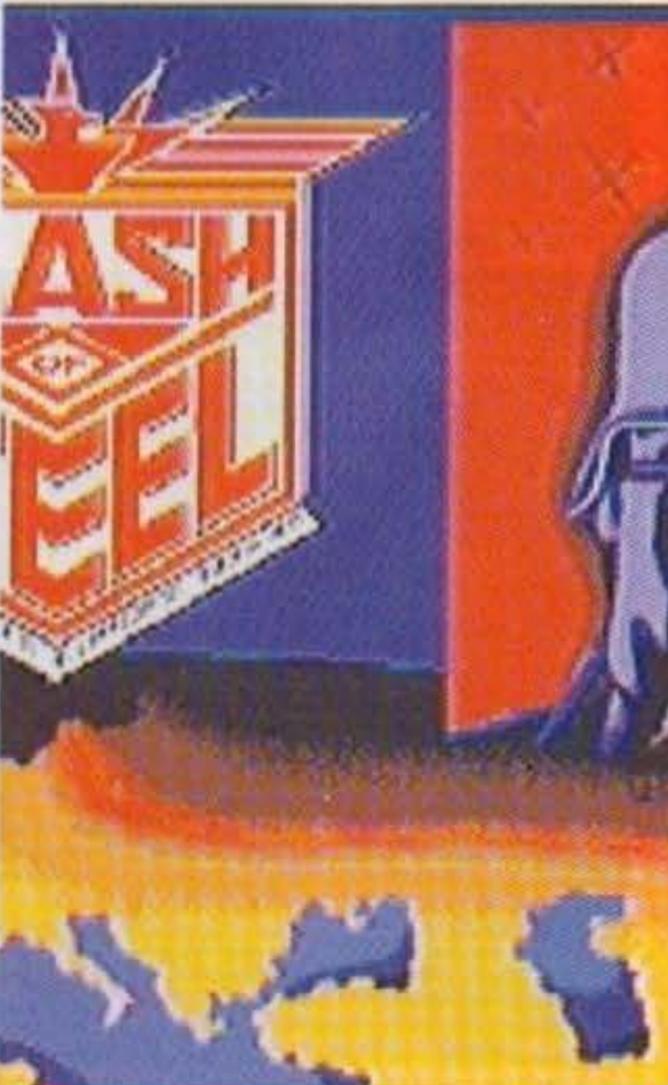
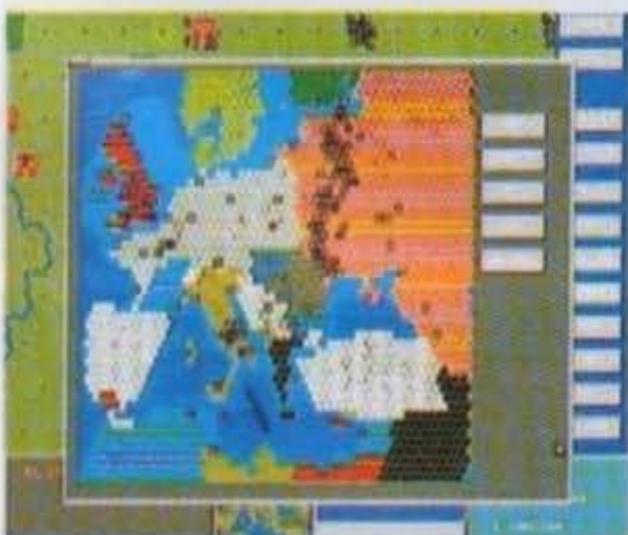
Questo particolare sminuisce lo spirito del gioco, il quale permette in tutte le altre occasioni di sviluppare scenari dall'evoluzione totalmente diversa da quella realmente verificatasi.

Ogni nuova partita ci mette di fronte a situa-

zioni estremamente coinvolgenti, con obiettivi variabili: dalla semplice e divertente conquista della Polonia e della Francia, alla terribilmente estenuante conquista della Russia. Questa è forse la parte più emozionante, perlomeno per quanto riguarda il giocatore che dirige le sorti dell'Asse, poiché è proprio attraverso la conquista delle steppe e delle città russe che si definisce l'esito della partita. Inoltre, essendo un'operazione particolarmente complessa e

imponente, l'interesse da parte del giocatore verrà catturato immediatamente.

Tenendo invece gli Alleati, tra le parti più importanti del gioco ci sono la quasi disperata resistenza della Francia, compito estremamente difficile data la situazione storica di partenza, e l'emozionante difesa russa contro le truppe d'invasione tedesche. Finora abbiamo parlato solo della campagna vera e propria, che comprende tutto il corso della guerra (1939-1945), ma è anche possibile giocare scenari singoli, più brevi, fra cui, ad esempio, la caduta della Francia, l'Operazione Barbarossa e lo scenario finale del D-DAY. Grazie anche a questi scenari ridotti il gioco non perde il suo fascino, an-



Il fronte polacco-sovietico è l'asse dell'intero gioco. Una vittoria tedesca renderebbe inutile il contrattacco alleato in Francia.



La mappa strategica può mostrare in tempo accelerato la "storia" dell'intera guerra.



La gestione degli scontri navali è piuttosto semplificata. Un bene per chi ama le campagne a terra, un male per chi sperava in un gioco più dettagliato anche sotto l'aspetto aeronavale.

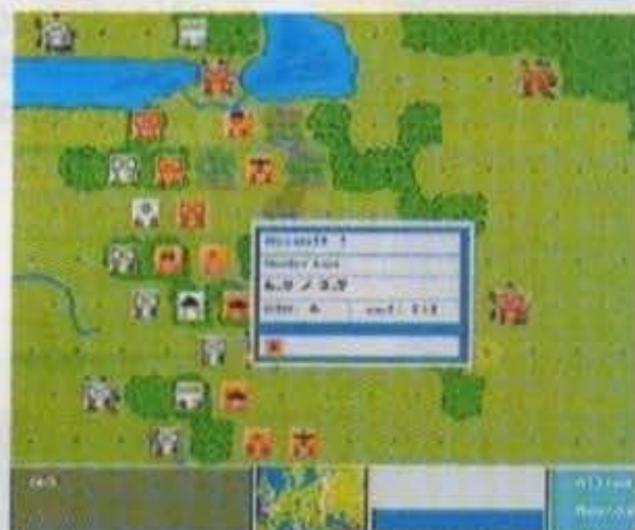
che dopo numerose partite, permettendo infatti di giocare le situazioni più drammatiche del conflitto. Il gioco è molto gradevole anche da vedersi, grazie a un uso efficace della VGA a 256 colori. Le schermate sono sempre funzionali e di facile interpretazione, anche se forse qualche particolare in più sarebbe stato più accattivante, anche per giocatori non appassionati di wargame. Il sonoro è piuttosto scarno e trascurato, ma questo, in un gioco di questo genere, non influisce assolutamente, anzi, motivetti di sottofondo potrebbero solo infastidire il giocatore. L'unica vera pecca del gioco è che l'in-

telligenza artificiale non è stata curata quanto meritava, consentendo così a un giocatore esperto di sconfiggere, anche al massimo livello di difficoltà, il computer. Invece è molto divertente l'opzione di gioco tra avversari umani, che permette sfide realmente interessanti. In conclusione va detto che *Clash of Steel* è un buon prodotto, piuttosto ben realizzato, consigliabile soprattutto a giocatori che si avvicinano per la prima volta a giochi strategici.

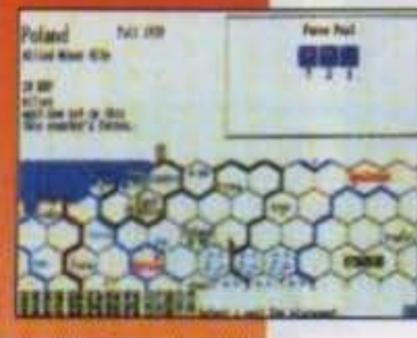
Davide Follini



La schermata di produzione, dove si pianificano le unità future.



La risoluzione degli scontri è basata su tabelle e lanci di dadi elettronici.



Third Reich, la versione su computer del mitico gioco dell'Avalon Hill, è il titolo gemello di *Clash of Steel*. Il sistema di gioco di *TR* è meno semplice, anche se ancora molto più semplice della maggior parte dei wargame per computer. Entrambi i giochi sono buone introduzioni al genere, ma *TR* è minato da un'intelligenza artificiale non eccelsa. Per i veterani delle guerre su monitor, *Second Front* e *Western Front* di "papà" Gary Grisby sono più complessi e soddisfacenti, anche se ricostruiscono la guerra in Europa su scala più dettagliata. Infine, siamo tutti in attesa di *High Command*, il rivale di *Clash of Steel* realizzato dalla Three-Sixty.



Genere Wargame
Casa SSI
Sviluppatore Interno



• Semplice e immediato.
• Numerosi scenari di varia lunghezza.



• Il computer potrebbe giocare meglio.
• La parte diplomatica può condurre ad avvenimenti irrealistici.

Versione PC



Il programma richiede un processore 386 con scheda VGA, DOS 5.0 e almeno 2Mb di memoria. Il gioco installato occupa 2,5Mb su hard disk. Il sonoro supporta SoundBlaster e SoundBlaster Pro. Il mouse non è indispensabile, ma se potete senza chiamateci che vi veniamo a vedere...

K VOTO

820 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Anche senza essere particolarmente innovativo nel suo genere, *Clash of Steel* riesce a coniugare efficacemente precisione storica e variabilità degli scenari. Si consiglia particolarmente il gioco a due giocatori, più stimolante e avvincente. Forse non è appropriata la decisione di unire la Russia agli Alleati dal punto di vista scientifico, cosa poco realistica e che comunque influisce negativamente sulla giocabilità dell'opzione a tre giocatori. La SSI ha fatto un buon lavoro, che però forse non soddisfa completamente i giocatori più agguerriti e smaliziati.

CURVA INTERESSE PREVISTO





IRON HELIX

Il Mac sembra essere un avamposto strategico per la new wave dell'entertainment multimediale: prima Hell Cab di Pepe Moreno e ora questo Iron Helix della Drew Pictures. Solo belli da vedere o anche piacevoli da giocare?

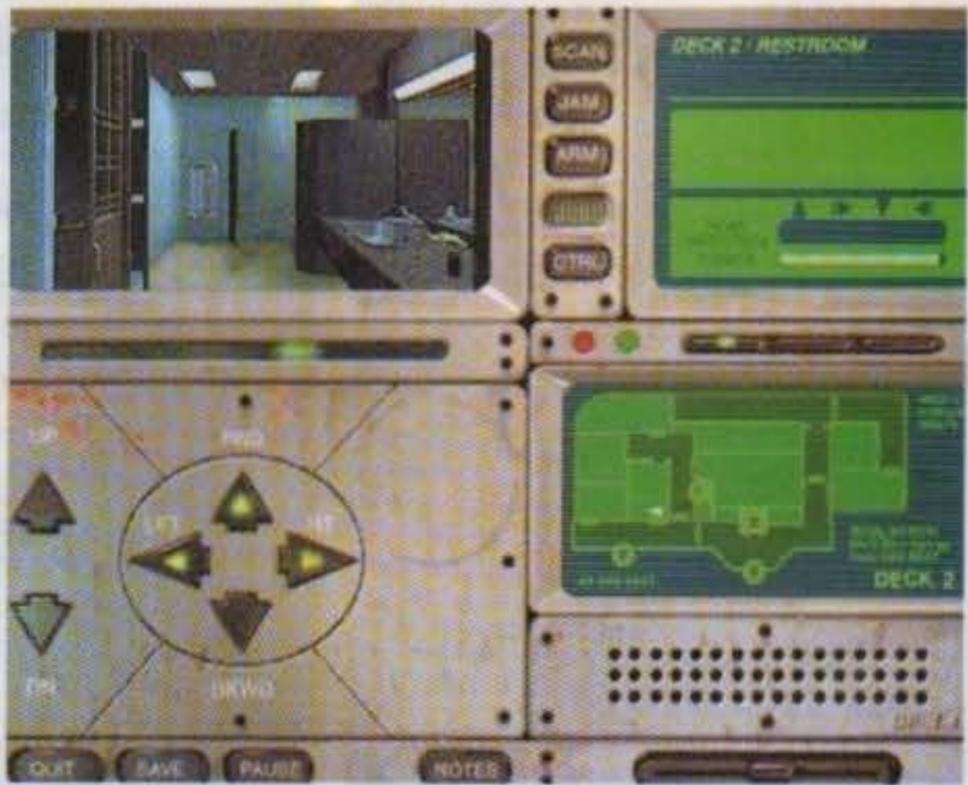
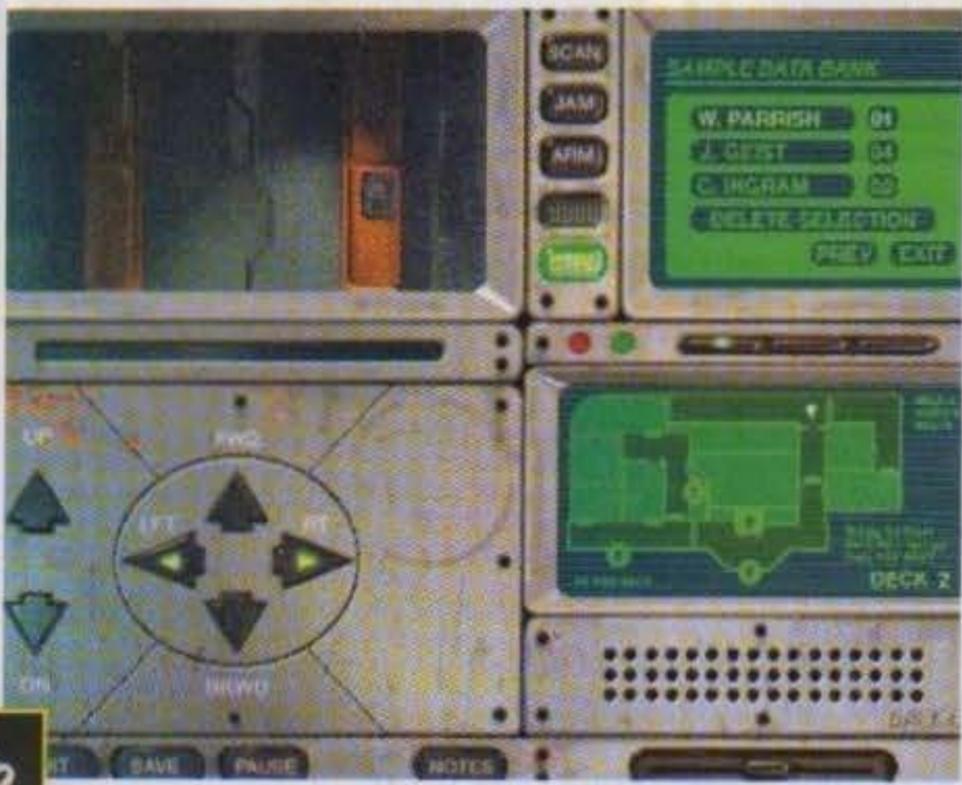
Sparita dalla circolazione l'Unione Sovietica, vero e proprio babau per le popolazioni occidentali dalla fine della seconda guerra mondiale a oggi, debellati i pregiudizi razziali e religiosi, le più terribili malattie e buona parte dei politici italiani. Le cose si facevano veramente cupe per i giovani terrestri del futuro che non avevano veramente più nulla da odiare o disprezzare. Ecco quindi che arrivano i Thanatosiani, una razza aliena il cui nome è tutto un programma (Thanatos era per gli antichi greci l'impersonificazione della morte), contro i quali si prepara subito un bel programmino di guerra fredda: si riattivano le fabbriche di armi, si sviluppano nuovi e apocalittici ordigni, si organizzano manovre ed esercitazioni. Intendiamoci nessuno vuole fare del male a nessun

altro, si tratta solo di giocattoloni per bambini. Purtroppo, proprio nel corso di un'esercitazione, il computer di bordo della SS Jeremiah O'brian, Astronave Smazzulatrice di classe Cerberus (!), va fuori di testa, assume il controllo della nave e punta diretto verso Calliopé, un piccolo mondo Thanatosiano simile alla Terra. Purtroppo il carico segreto della nave è una terribile arma che se utilizzata potrebbe distruggere il pianeta e scatenare la terribile ritorsione degli alieni; l'equipaggio prova a fermare il cervello elettronico batuto ma il DNA del comandante non viene riconosciuto e il computer, sentendosi in pericolo, decide di eliminare i componenti dell'equipaggio con un terribile virus e di attivare i sistemi di difesa. Qualcuno rischia di farsi del male. L'unica astronave nella zona

Le fasi sono quattro. Nella prima dovremo raccogliere tre diversi campioni di DNA. Lo scopo è quello di avere accesso a zone riservate della nave e ad alcuni terminali.



Il braccio meccanico consente lo spostamento degli oggetti.



L'espeditore della finestra in FMV consente una buona velocità.

Le finestre informative simulano monitor monocromatici.

IRON HELIX

80 OTTOBRE 1997

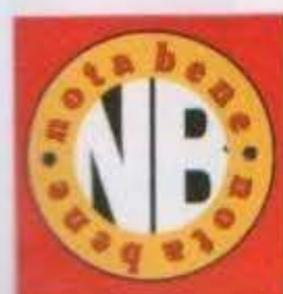


è la nave scientifica Indiana, che potrebbe fermare temporaneamente la Obrian con un raggio trattore e inviare a bordo una sonda, per cercare di disattivare il computer; il vostro compito è quello di pilotare la sonda. Il gioco è diviso in quattro fasi. Nella prima dovremo raccogliere tre diversi campioni di DNA provenienti dai componenti dell'equipaggio più alti in grado; lo scopo è quello di avere accesso a zone riservate della nave e ad alcuni terminali. Purtroppo dovremo fare i conti con un defender, ovvero un dispositivo pilotato dal computer che ha l'ordine di distruggerci. Ogni volta che attraversiamo una porta o usiamo un ascensore (la nave è disposta su 6 ponti che possono essere considerati livelli verticali), il computer segnala la nostra posizione al destroyer. Dal momento che in questa prima fase la nostra missione sarà praticamente esplorativa, il rischio di essere trovati ed eliminati è molto elevato. C'è da dire che al primo livello il computer è piuttosto stupido e il compito è meno improbo di quanto potrebbe apparire in prima analisi, anche perché possiamo utilizzare un dispositivo in grado di disorientare temporaneamente il defender. Raccolti i campioni di DNA dovremo passare alla fase 2, ovvero la localizzazione dei video nascosti dall'equipaggio contenenti le istruzioni per bloccare la nave. Passeremo quindi alla fase 3, che prevede la disattivazione del defender, operando sul terminale e utilizzando il codice trovato nei video. A questo punto avremo 5 minuti a disposizione per distruggere la nave. Dovremo recarci nella locazione indicata nei video e inserire il giusto codice. Nel caso non facessimo in tempo verrebbe inviato un nuovo defender. La grafica è notevole: sullo schermo è stata riprodotto un pannello di controllo, opportunamente usurato per aumentare il realismo, sul quale trovano posto un monitor a colori che riproduce i segnali provenienti dalla telecamera montata sulla sonda, i comandi della sonda, un display monocromatico per la mappa della nave, un secondo display multifunzione e alcuni controlli per il gioco, come il potenziometro per il volume, i tasti per il salvataggio della partita, ecc.

Alessandro Cattelan



Come sempre il primo non prenderlo. È meglio tenere una certa distanza tra voi e il defender.



Qui le cose si fanno difficili. *Iron Helix* non è originalissimo ma contemporaneamente non ha un concorrente diretto da potervi consigliare. Partendo alla lontana potremmo pensare a un *Pac Man* all'ennesima potenza: un protagonista che deve raccogliere oggetti, braccato in un labirinto da un antagonista che fa del suo meglio per impedirglielo. In questo modo però sminuiremmo *Iron Helix* che potrebbe sentirsi più a suo agio se accostato a *Space Hulk* della Electronic Arts: medesima ambientazione e controllo remoto dei personaggi; i due titoli si differenziano per l'importanza dell'aspetto strategico, preponderante in *Space Hulk* e importante ma non primario in *IH*, e per gli effetti audiovisivi, vero punto di forza nel titolo sviluppato dalla Drew Pictures.

Comunque la vera fonte di ispirazione per i realizzatori non è stata un gioco per computer bensì un gioco da tavolo: il vecchio *The Alien* della Avalon Hill che utilizza un background praticamente identico.

Genere: Azione
Casa: Spectrum HoloByte
Sviluppatore: Drew Pictures

- Animazioni fluide
- Giocabilità apprezzabile
- Tempi di attesa piuttosto ridotti
- Abbastanza facile da completare

Versione Macintosh

Si è cercato di ottenere un compromesso tra le animazioni e la velocità di esecuzione anche su macchine che fulmini di guerra non sono. Il risultato è decisamente buono e richiede un Mac a colori (LC, Color Classic, II, Perform, Centris o Quadra), 4Mb di RAM anche se è consigliabile averne almeno 5, 7Mb di hard disk disponibili, lettore da almeno 150Kb/s, System 6.0.7 con QuickDraw a 32 bit o superiore, 256 colori e monitor a 12" o maggiore. Il software può essere installato in forma estesa o ridotta a seconda del tipo di configurazione hardware posseduta

Versione PC

Dovrebbe ormai essere disponibile la versione PC che si prevede essere leggermente più veloce rispetto alla versione Mac. Identica la grafica dal momento che sono state utilizzate le stesse immagini a 256 colori mentre sarà da verificare il sonoro. Previste conversazioni anche per Sega MegaCD e 3DO.

K VOTO

873

Macintosh
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Probabilmente *Iron Helix* è il titolo il più giocabile tra quelli residenti su CD-ROM che ho provato finora: veloce, coinvolgente e ottimamente realizzato ha tutte le carte in regola per essere un buon successo di botteghino. L'unico vero neo è la relativa facilità con cui possiamo portare a termine la nostra missione, per cui consigliamo di non iniziare a giocare dal primo livello di difficoltà ma dal secondo o meglio dal terzo. È un gioco che non perde del tutto il suo fascino anche una volta completato ma chiaramente è più stimolante incontrare qualche difficoltà lungo il cammino. Di fatto esiste ancora un ampio margine di miglioramento, motivo per cui il voto è buono ma non elevatissimo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il mondo è fatto a scala...

PROVE SU SCHERMO

MIG-29

DEADLY ADVERSARY TO FALCON 3.0



Il gioco presenta la versione russa delle armi di Falcon 3.0!

Tutto è stato convertito in "russo", belle pilotesse incluse.

Banditi a ore 4!" urla il vostro compagno di squadriglia. Spingete la leva di comando in avanti e a destra, e le nubi violette del tramonto vorticano confuse oltre il quadro comandi. Il missile a guida attiva si stacca dalla vostra ala con un bagliore accecante. Una manciata di secondi, e l'F-16 nemico si disintegra in mille frammenti scomposti, mentre un secondo aereo... Ehi, un momento, L'F-16 *nemico*?! Eh, già...

MiG-29 *Deadly Adversary* eccetera è la seconda espansione della fortunata serie di *Falcon 3.0*. Essenzialmente, il programma vi permette di volare sul più moderno aereo sovietico e di partecipare alle campagne di *Falcon* combattendo dall'altra parte della barricata.

Ai veterani di *Falcon 3.0* bastano pochi minuti per rendersi conto delle differenze in concezione e prestazioni tra i due aerei. La più importante è certamente la mancanza nel MiG di un sistema di controllo computerizzato "fly by wire". Ciò da un lato

rende il controllo dell'aereo un dramma anche per i piloti di F-16 più esperti, ma d'altro canto permette ai più coraggiosi o incoscienti di sfruttare al limite le prestazioni dell'aereo - utilizzando manovre che nell'F-16 sono automaticamente impedito dal computer (il manuale avverte che oltre i 15G l'aereo soffrirà danni strutturali irreparabili...)

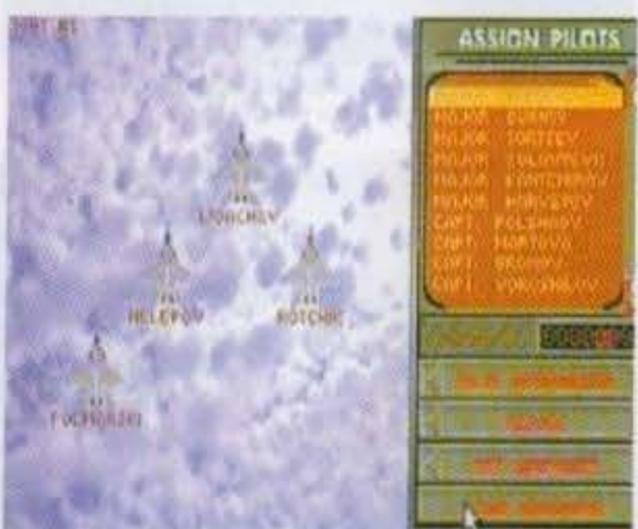
La mancanza di un'assistenza computerizzata costringe il povero pilota di MiG-29 a fare i conti con le semplici leggi dell'aerodinamica, come l'aumentare dell'angolo d'attacco con la velocità o la tendenza dell'aereo di allinearsi di colpo con

il proprio vettore di movimento. Il pilota deve di conseguenza intervenire manualmente sulle superfici di controllo per correggere questo andamento ondeggiante. Una configurazione adatta per una certa velocità, però, non è adatta per un'altra. Se, per esempio, state volando a 400 nodi e decidete di accelerare a 500, dovete risistemare le superfici di controllo o riprendere a salire come un aquilone. Se tutto questo vi sembra macchinoso... beh, lo è.

L'assenza di un sistema computerizzato di controllo ha però una seconda conseguenza ancora

più grave: sull'F-16 quando "tirate" 9G e svenite, lo stick si centra automaticamente, e il computer di bordo interpreta questo fatto con il desiderio di ritornare a una "normale" virata a 1G - se siete fortunati il vostro svenimento dura solo qualche secondo. Sul MiG-29 quando svenite può accadere che l'aereo continui la sua virata a 29G, perché gli alettoni rimangono in posizione di virata stretta, e non potendo agire sullo stick non potete più correggere l'assetto di volo. Il risultato è che voi non rinvenite affatto: il "blackout" continua per decine e decine di secondi, con le conseguenze che potete immaginare.

Potete giocare non solo Falcon contro MiG, ma perfino campagna contro campagna... Uao! Vinca il migliore!



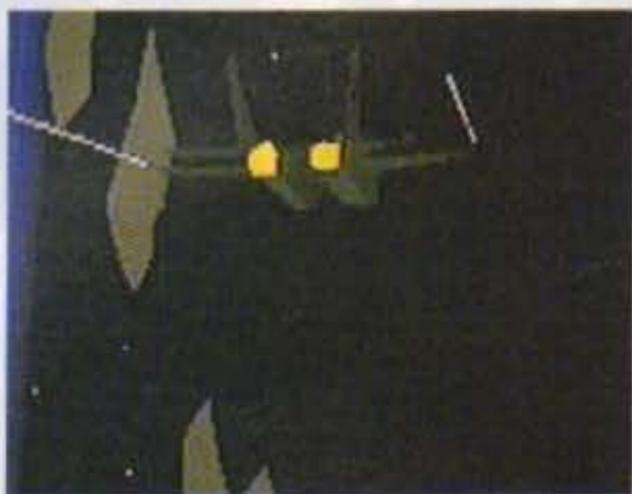
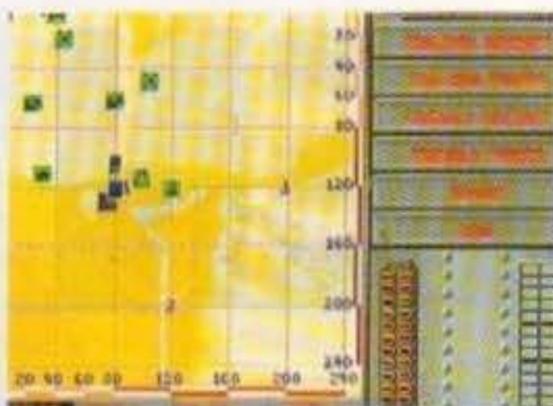
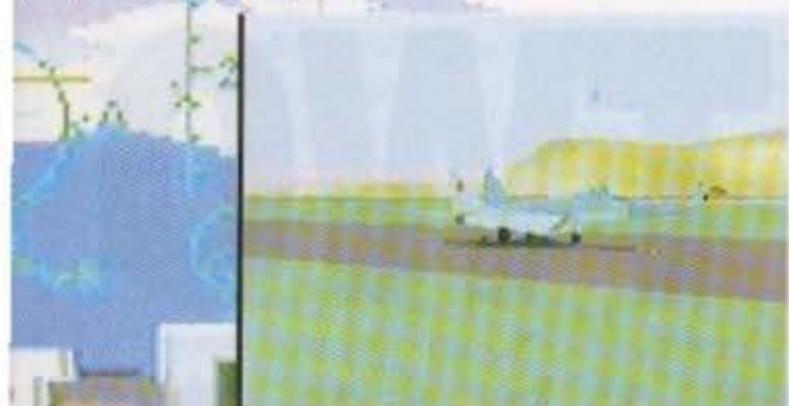
(in alto) Un MiG-27, per una volta alleato! (sopra) L'assegnamento dei piloti vi costringe a imparare nomi Ucraini.

Un difetto del programma è la mancanza di un modello di volo "realistico-fly by wire", con il quale il MiG si comporta in modo aerodinamicamente corretto ma il computer assiste il pilota come sull'F-16. In sostanza, o volate con tutti i problemi, o usate un modello di volo poco realistico. A queste brutte notizie possiamo aggiungere che la strumentazione sembra quella di un trattore, e che se, quando atterrate, non aprite il paracadute di frenata rischiate di

MIG-29

82 OTTOBRE 1994

NETTOSSE 10 05 FILE



(sinistra) Il quadro comandi del MiG, fastidiosamente rudimentale. (in alto) Un particolare curioso è che non esiste l'equivalente di una base di Nellis in Russia. Così, i MiG con le stelle rosse si addestrano a 20 miglia da Las Vegas!

entrare con tutto l'aereo nella mensa ufficiali...

Il MiG-29 ha però anche dei pregi... E che pregi! A parte l'altissima manovrabilità, il punto di forza principale è certamente il sistema integrato a infrarossi di acquisizione del bersaglio, un dispositivo capace di tracciare e acquisire passivamente gli aerei nemici entro un raggio di dieci miglia. Inoltre, sul casco del pilota è montato un secondo dispositivo di acquisizione ottica del bersaglio, che invia automaticamente i dati sul nemico osservato ai sistemi d'arma. Il MiG può quindi lanciare missili agli aerei nemici anche se essi non si trovano direttamente davanti al suo muso. L'angolo di deflessione massimo, da quanto ho potuto sperimentare, è intorno ai 45° a destra e a sinistra del muso. Una cosa estremamente fastidiosa è che alcuni bug che perseguitano Falcon 3.0 fin dalla prima uscita non sono ancora stati cor-

retti. Tra questi, il peggiore è quello che vede i piloti di una squadriglia schiantarsi al suolo quando tentano di mantenere la formazione con un capo-squadriglia che sta manovrando radente al terreno. MiG-29 eleva all'ennesima potenza il gioco collegato. Potete giocare non solo Falcon contro MiG, ma perfino campagna contro campagna: i due giocatori ricevono "briefing" diversi ma compatibili, danno ordini ai loro uomini e - uao! - vince il migliore. Anche questa opzione, purtroppo, è però funestata da un bug: se il capo squadriglia (o "caller") viene abbattuto durante la missione, al termine della stessa i computer collegati si bloccano, costringendo tutti i giocatori a ricominciare da capo l'intera campagna. Sigh.

Vincenzo Beretta
Si ringrazia Pergio

K VOTO
890 PC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Q
Q1
A
FK

MiG-29 mantiene esattamente ciò che promette: trasformare il vostro Falcon 3.0 in... MiG-29 1.0! La tradizione di qualità della Spectrum Holobyte non viene tradita da questo prodotto, come dimostra la cura spasmodica anche per i particolari più insignificanti. La mancanza di un modello di volo "realistico-semplificato" e alcuni bug non solo fastidiosissimi ma inaccettabili nella versione 3.02 tolgono il bollino di K-Gioco a un programma che rimane tuttavia su livelli di eccellenza davvero elevati. Forse l'unica vera critica è che MiG-29 non è altro che Falcon con un diverso modello di volo. A-10, che getterà il giocatore nell'arena del supporto tattico delle truppe a terra, offrirà senza dubbio motivi di interesse più elevato alla maggioranza dei piloti.

Versione PC

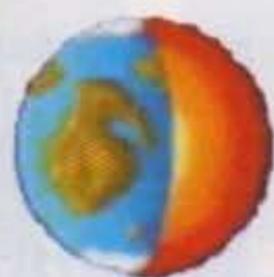
Il programma richiede Falcon 3.0, e occupa circa 6,5Mb. Possedere anche Operation Fighting Tiger non è obbligatorio ma consigliato, dal momento che potrete giocare nei tre teatri aggiuntivi. MiG-29 aggiorna qualunque versione di Falcon alla 3.02, il che significa pochi cambiamenti rispetto alla 3.01 di OFT, ma enormi cambiamenti rispetto a qualsiasi versione precedente. Un file "Readme" elenca tutti i miglioramenti, ma sostanzialmente si tratta della correzione della maggior parte dei bug. L'accento russo con cui parlano i piloti è davvero buffo, per non parlare della retorica che permea il loro linguaggio ("Richiedo l'autorità di attaccare...") Le musiche "russegianti" sono meno belle di quelle di Falcon, mentre l'intro è da vedere assolutamente. MiG-29 richiede 603K liberi di memoria base. Naturalmente potete continuare a giocare a Falcon 3.0 dopo che lo avete installato!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni

L'alternativa a MiG-29 della SH sono i vari MiG-29 Fulcrum e Superfulcrum della Dornier, ma ve li consigliamo solo se non avete Falcon 3.0 e non volete spendere per comprarvi tutto quanto. Nel settore delle simulazioni, è bene rifarsi ai soliti quattro amici: Red Baron se avete la passione per i biplani, Aces of The Pacific se preferite la Seconda Guerra Mondiale, il recente Tornado per l'ambientazione moderna, Strike Commander per un gioco più "videogiocoso", anche se esigente in termini di hardware. E non dimenticatevi che a febbraio dovrebbe arrivare A-10.

Ed ecco qua il centro di controllo russo. Rudimentale, no?



WHEN TWO



WORLDS WAR

In amore e in guerra, recita un saggio detto, non ci sono regole; ma questa nuova simulazione della Impression di regole ne ha da vendere! Cosa ne direste di costruirvi la vostra flotta personale, con tanto di mezzi anfibi e sommergibili volanti che, all'occorrenza, possono farsi un giro nello spazio?

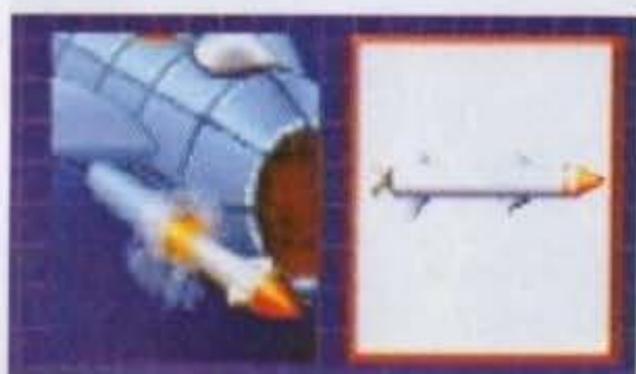
Un tempo, se due generali volevano scatenare un semplice conflitto interplanetario, prosciugando le ricchezze dei loro rispettivi pianeti, allo scopo di costruire megalitiche astronavi militari per mandare al massacro giovani piloti ardimentosi e troppo creduloni, si scontravano immancabilmente con i problemi dell'enorme apparato logistico messo a loro disposizione. Si smarrivano gli ordini, oppure le loro direttive di bombardamento di intere città arrivavano troppo tardi a destinazione, causando danni irreparabili alla macchina militare.

Per fortuna, ora esiste il geniale sistema Westock-Waadam Warfare Workstation, che permette a un singolo comandante in capo di coordinare, distribuire e condurre verso la gloria (per chi ci arriva intero, Ndr) le truppe di un intero pianeta.

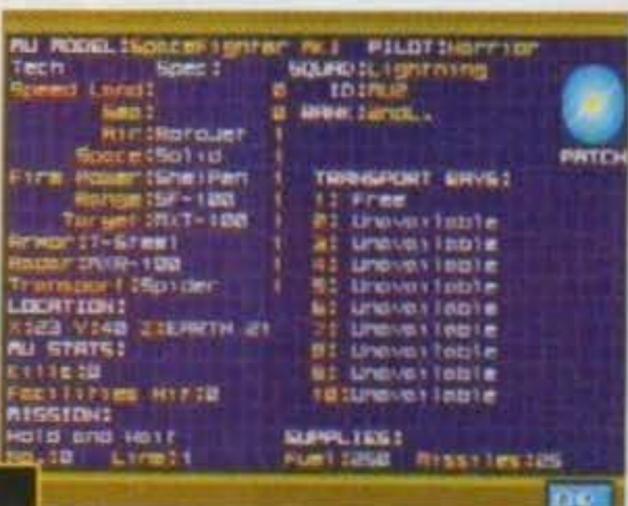
Infatti questa simulazione bellica su scala planetaria vi consente di prendere in mano le redini dell'apparato logistico del pianeta scelto come base (il Blu) e condurre i vostri subordinati nella furiosa lotta contro il pianeta rivale (che, seguendo la migliore tradizione dei war game, è immancabilmen-

te il Rosso). Prima di tutto, dovrete scegliere le caratteristiche del vostro globo e di quello del nemico, selezionando un corpo celeste che va dal classico pianeta verde e blu, accogliente, con clima temperato e preponderanza di terre emerse, all'arida luna desertica, costellata di crateri. Oltre alle caratteristiche geografiche e climatiche, dovrete anche scegliere il numero di unità militari già pronte all'uso, il livello tecnologico delle due fazioni e la quantità di stabilimenti con cui iniziate. Quindi si può comunicare di massacrare il nemico!

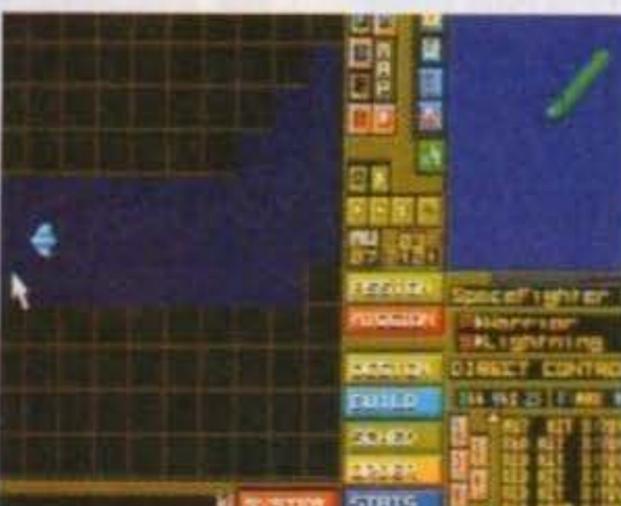
Lo schermo di gioco è diviso in due metà: a sinistra potrete esaminare la superficie ingrandita di uno dei tre Fronti (il vostro pianeta, quello avversario e lo spazio cosmico che li divide) mentre a destra troverete la visuale strategica dello stesso Fronte (cioè tutta la mappa, e non solo una porzione ingrandita) e una incredibile serie di pulsanti e di indicatori, che all'inizio possono darvi l'impressione che controllare W2WW sia dannatamente difficile. Impresione che nelle successive ore di gioco si farà sempre più consolidata! In effetti im-



parare a controllare efficientemente l'interfaccia di gioco è abbastanza difficile, dato che, come generale delle vostre truppe, dovrete addossarvi una mole enorme di compiti: prima di tutto dovrete costruire numerosi stabilimenti, scegliendo il terreno opportuno, come il deserto per i Laboratori di Ricerca o le montagne per le Miniere. Questi quattro tipi di Stabilimenti vi creano quattro corrispondenti tipi di "unità" manifatturiere, che permettono di intraprendere la ricerca di nuovi componenti per i vostri mezzi militari: radar più efficaci, armi più potenti, motori più veloci, e così via. Infatti ogni vostro mezzo è caratterizzato da dieci Tecnologie (quattro per i diversi sistemi propulsivi, tre per l'armamento, e una per radar, armatura e trasporto) ognuna delle quali ha un certo coefficiente di efficienza, che può essere aumentato, fino a un massimo di dieci, grazie alla ricerca scientifica. Dopo aver elaborato i componenti che giudicate opportuni, dovrete assemblare il mezzo militare che preferite; non esistono limitazioni in W2WW: potrete costruire un apparecchio che può attraver-



Il riassunto completo della situazione iniziale, dopo che avete immesso i parametri della battaglia.



La nostra astronave sta esplorando lo spazio tra i due pianeti. Non che ci sia molto da scoprire: è vuoto.



Non fatevi spaventare da queste montagne di dati, alla fine dovrete riuscire a venire a capo.

sare le profondità spaziali e quindi immergersi nei mari alieni, con un buon radar e qualche missile, ma con la possibilità di trasportare un certo numero di carri armati. Infatti ogni mezzo militare è il risultato della combinazione, studiata direttamente da voi, delle dieci Tecnologie citate prima, quindi avrete centinaia di possibilità diverse, visto che ogni tecnologia ha dieci diversi gradi e, naturalmente, costi proporzionali. Una volta che avrete a disposizione alcune unità, dovrete darvi da fare per guidarle verso la vittoria. Esistono tre tipi diversi di controllo: il primo è quello diretto, e vi permette di guidare il mezzo selezionato in prima persona. Cliccando sulla mappa potete scegliere la destinazione e, ogni volta che un'unità nemica entra nel raggio del radar, inizia la battaglia, che viene risolta automaticamente dal computer in base alle caratteristiche dei due mezzi. Naturalmente non potrete controllare più di una unità per volta con questo metodo. Potrete allora programmare il comportamento del pilota rispondendo a una serie di semplici domande poste dal computer. Per esempio potete rispondere che volete pattugliare il mondo nemico, indicando due o tre punti attorno a cui ruotare e che alla fine del

giro il mezzo deve ripetere la missione. Purtroppo questo sistema di programmazione è abbastanza impreciso, e in effetti risulta utile solo per pattugliare il proprio mondo, visto che la posizione dei vostri stabilimenti non cambia.

Quindi dovrete programmare le vostre unità militari attraverso un mini linguaggio, che riconosce solo pochi ordini (inseriti tutti con semplici icone) come "Vai a...", "Carica il mezzo xyz" o "Sbarca il mezzo xyz". Anche se le istruzioni sono davvero poche, questo linguaggio permette di collegare tra loro diversi programmi, quindi una volta che imparerete a utilizzarlo abbastanza bene, e dovrete riuscirci anche se non siete dei programmatori e non sapete benissimo

l'inglese, potrete veramente sfruttare al massimo il vostro apparato logistico.

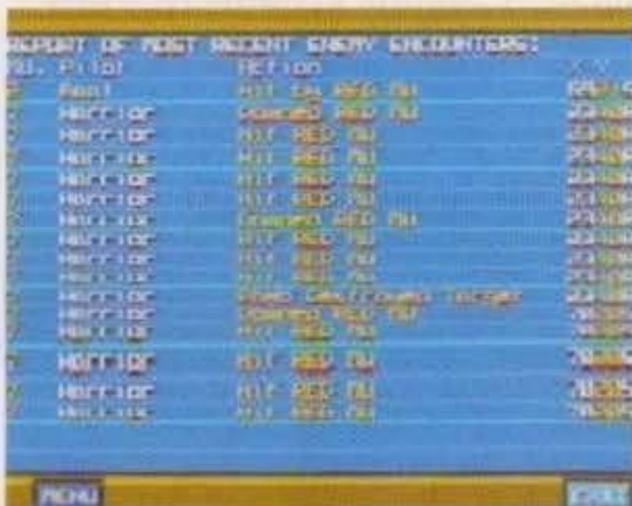
Il programma presenta già diversi mini programmi (non preoccupatevi, si tratta di sei-sette righe al massimo) commentati e spiegati esaurientemente dal manuale, che potrete utilizzare direttamente o modificare per adattarli alle vostre esigenze. Buona Belligeranza!

Paolo Paglianti

Ogni mezzo militare è il risultato della combinazione, studiata direttamente da voi, delle dieci Tecnologie citate



Uno dei piani di esplorazione preprogrammati.



Un'altra schermata leggerina con 2000 dati da ricordare.



La scheda tecnica dei veicoli riflette la completezza voluta dagli sviluppatori del gioco: non ci si può proprio lamentare.

Se vi piace l'idea di scatenare lotte all'ultimo sangue tra pianeti e costellazioni, sarete felici di sapere che esistono diversi simulatori di conflitti spaziali. *Supremacy*, anche se un po' datato, assomiglia molto a *W2WW*, anche se è decisamente più immediato: dovrete scontrarvi con una razza aliena (tra le quattro disponibili), ognuna con diverse caratteristiche e punti deboli, conquistando e terraformando un pianeta dopo l'altro del sistema solare in gioco. Se preferite l'esplorazione astrale, direi che non potete perdervi *Millenium 2.2* e *Deuteros*, dove oltre a combattere i perfidi Metanoidi, dovrete anche colonizzare il sistema solare, costruendo basi orbitanti, astronavi da trasporto, ecc.



WHEN TWO WORLDS WAR

K VOTO

741 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

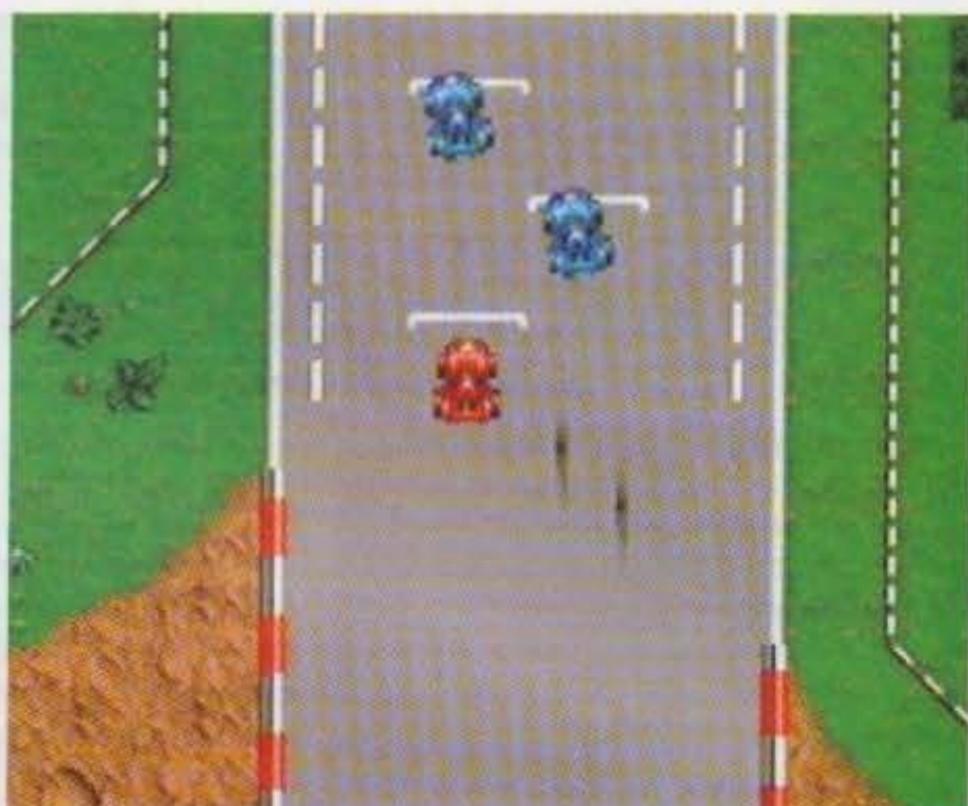
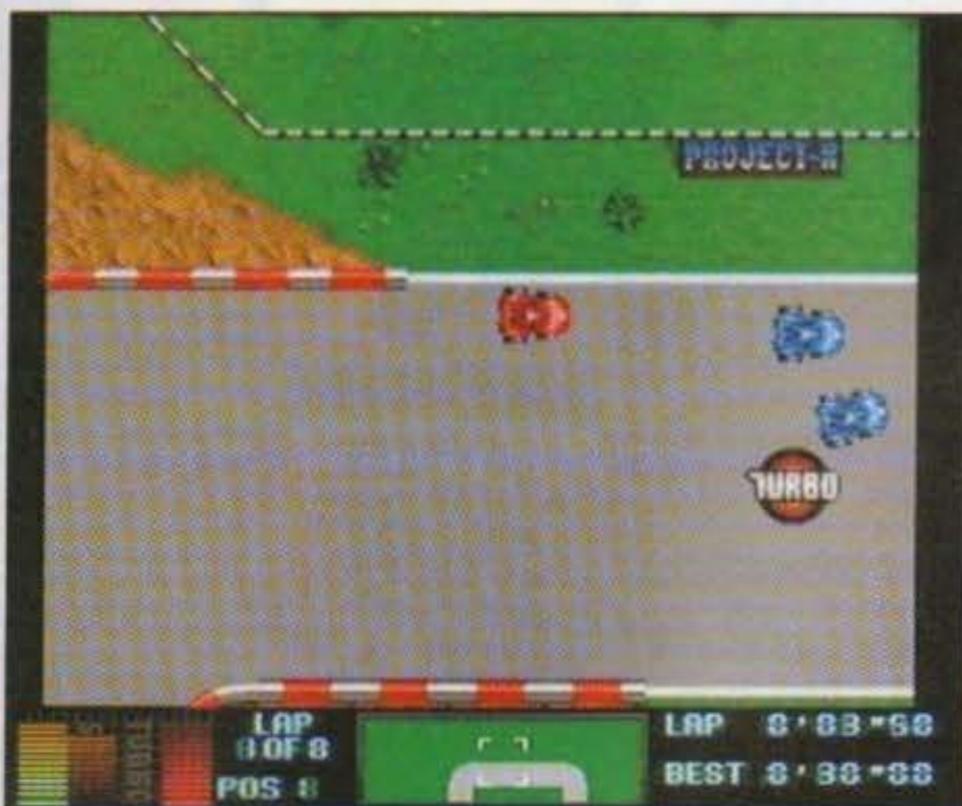
Anche se posso definirmi un pillo di War Game, devo ammettere che mi sono trovato un po' spaesato giocando a *W2WW*, perché, prima di essere una simulazione bellica, è soprattutto un simulatore dell'apparato logistico, della parte, cioè, del sistema militare che consente ai mezzi militari di arrivare al fronte, di essere riforniti adeguatamente, di studiare nuove tecnologie e così via. Quindi aspettatevi di costruire Fattorie e Laboratori, progettare nuovi mezzi e programmarli, invece che guidarli direttamente nella mischia, visto oltretutto che non controllerete le battaglie a livello tattico, ma and saranno risolte automaticamente dal computer. Per quanto riguarda il linguaggio utilizzato dall'interfaccia di programmazione, direi che è abbastanza semplice, e si impara dopo un paio di ore di gioco. *W2WW* in definitiva è abbastanza divertente, anche se diretto esclusivamente a un pubblico di appassionati. Assolutamente da provare l'opzione per giocare contro un amico via Modem!

Versione PC

W2WW è abbastanza magnanimo, considerati i tempi, per quello che riguarda le specifiche Hardware: va bene un 386 a 16 mhz con i soli 640 K base, otto mega di hard disk e la solita VGA. Riconosce quasi tutte le schede sonore presenti sul mercato (Ad Lib, Ad Lib Gold, Sound Blaster, SB Pro, Roland). Inoltre il programma è predisposto per il riconoscimento vocale con la semiconosciuta (almeno in Italia) scheda ARIA, e naturalmente c'è la possibilità di giocare contro un amico via Modem.

CURVA INTERESSE PREVISTO

OVERDRIVE



Il nuovo titolo Team 17 sviluppato dalla Psionic Systems concorre per il titolo di miglior gioco di "macchinine" mai sviluppato per Amiga: siete al volante di microvetture impegnate su cinque tipi diversi di piste, pieni di bonus, di ostacoli e ammenicoli vari. La sfida per la Psionic Cup è aperta!!!

Questo genere di giochi, per quanto collaudati e poco innovativi, riescono sempre ad affascinare e a tenere attaccati al joystick i giocatori di tutte le età, razze e religioni.

Il motivo è semplice: sono divertenti e immediati, caratteristica che talvolta manca a giochi di per sé più "belli", in progetti in cui vengono perse di vista le caratteristiche fondamentali di un gioco. Cosa vuole un giocatore? Vuole un prodotto di comprensione più immediata possibile, un prodotto che gli permetta di confrontarsi non soltanto con sé stesso o con una fredda macchina, ma anche con amici e parentado e vuole migliorare nella sua abilità. È evidente che un gioco arcade di corsa automobilistica che permetta di giocare in due con gli Amiga collegati in "null-modem link" possieda tutte queste caratteristiche.

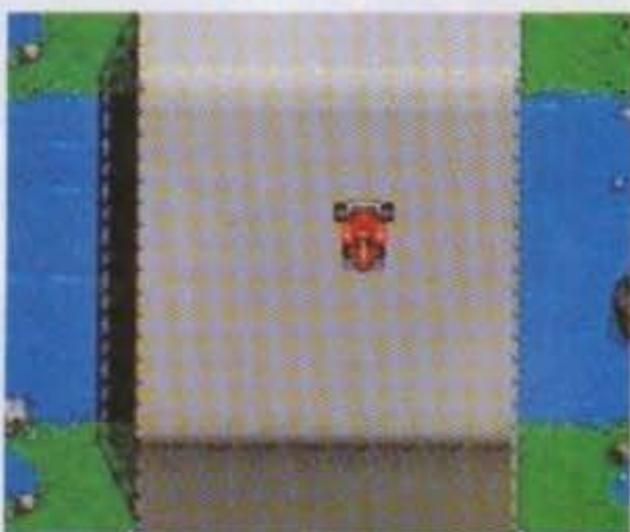
Questo è ciò che istintivamente si nota (e si prova) immediatamente, alle prime partite... Ma di giochi di questo tipo, tutto sommato, non ce ne sono certo pochi. Quello che ci

vuole perché un gioco non soltanto crei entusiasmo ma riesca a mantenerlo è la profondità, lo spessore, la longevità. E forse in questo *Overdrive* pecca un po': ciò che dovrete fare sarà semplicemente imparare a controllare il mezzo, memorizzare la forma dei circuiti e raccogliere quanti più bonus possibili (altrimenti potreste finire i soldi per le riparazioni o la benzina, con ovvie conseguenze). Non esistono opzioni che permettano di migliorare il proprio mezzo o di decidere come spendere i soldi raccolti in pista... Tutto viene gestito dal computer "dietro il sipario" e, ovviamente, il giocatore nemmeno se ne accorge.

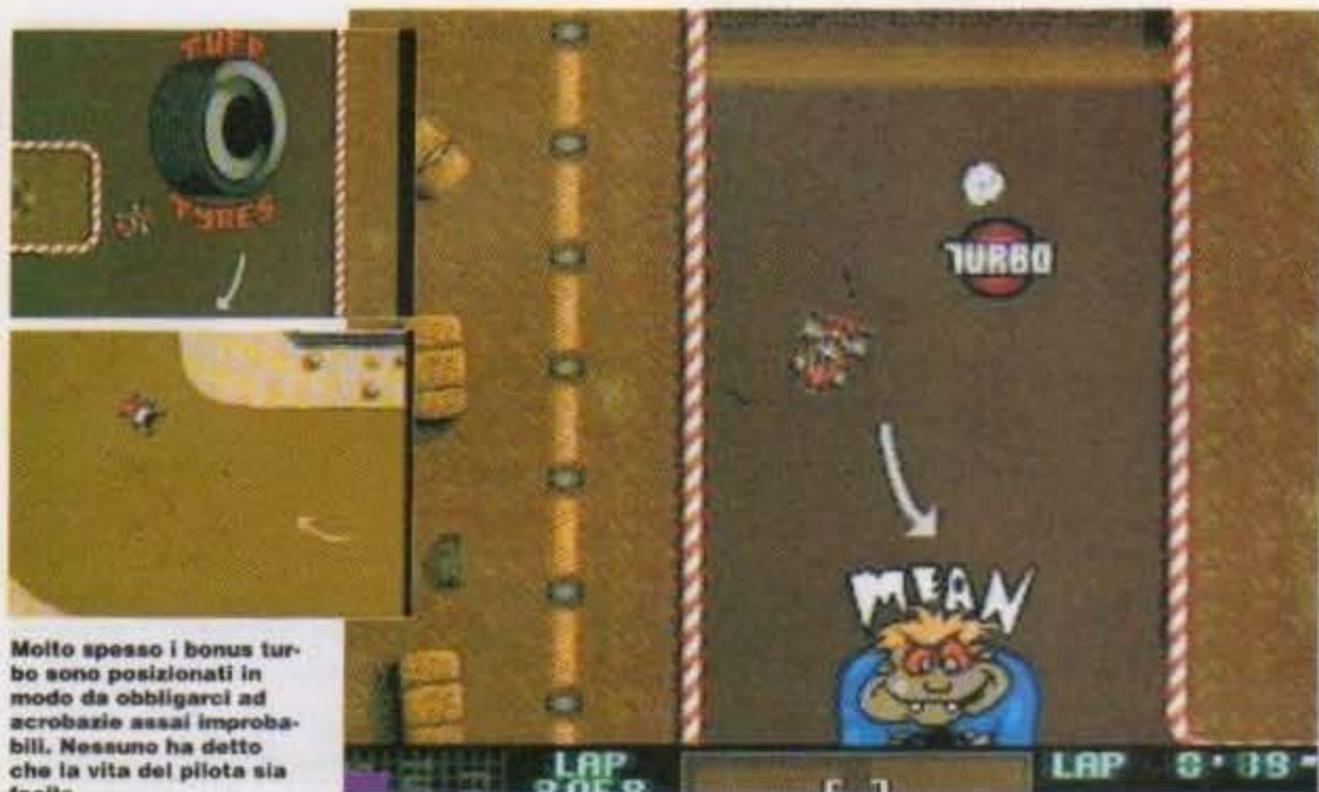
Quando il semaforo ci dà il via notiamo subito che il percorso è disseminato di bonus e di simboli vari: il più importante di questi, ai fini della gara, è sicuramente il Turbo. Si tratta di un punto dello schermo che, se toccato, aumenta improvvisamente la velocità della macchina. Ci sono un paio di cose da dire su questa caratteristica (che non è affatto secondaria ma che, anzi,

può spesso fare la differenza tra una vittoria e una sconfitta): in primo luogo spesso i Turbo non sono messi in punti della pista sui quali la macchina passa abitualmente... A volte è necessario tenerne conto e fare delle deviazioni per prenderli. In secondo luogo, talvolta sono piazzati in punti "trappola": vi aumenteranno la velocità improvvisamente, questo è vero, ma facendovi uscire di pista in una curva o facendovi sbandare pericolosamente. È quindi necessario tenere conto di questa variabile ma è decisamente preferibile aumentare le proprie "abilità" di pilota e giocatore, piuttosto che affidarsi ciecamente. Normalmente si corre contro altri due avversari (con le macchine blu, mentre la vostra viene visualizzata in rosso), scelti tra gli otto che si contendono la Psionic Cup. Una volta vinte tutte le gare e sconfitti tutti gli avversari dovrete vincere un'ultima gara in un "tracciato infernale" contro un pilota demoniaco veramente pronto a tutto per distruggere i vostri sogni di gloria.

Una volta vinte tutte le gare e sconfitti tutti gli avversari dovrete vincere un'ultima gara in un "tracciato infernale" contro un pilota demoniaco



Lungo un rettilineo sgombro da ogni ostacolo sprigioniamo la potenza dei nostri motori.



Molto spesso i bonus turbo sono posizionati in modo da obbligarci ad acrobazie assai improbabili. Nessuno ha detto che la vita del pilota sia facile...

Le opzioni del gioco, però, prevedono anche il "Trial" (e cioè una gara particolare in cui gareggerete unicamente contro il tempo, cercando di fare il record di pista), e il "link mode" che è necessario esaminare in dettaglio.

Si tratta di un'opzione molto simpatica che aumenta il valore del gioco stesso, ma solo in maniera relativa, per un semplice motivo: è necessario non solo avere due Amiga a portata di mano e due monitor, oltre a, naturalmente, due copie originali del gioco, ma anche un cavo "null-modem" cioè uno speciale cavo seriale che colleghi i due Amiga, con due uscite "femmina". Se siete tra i quattro italiani fortunati, che possono accedere a tutto questo equipaggiamento, potrete gareggiare uno contro l'altro su alcune delle piste, scelte casualmente dal computer. Il gioco tiene conto del punteggio di vittoria: il primo che vincerà tre gare si aggiudicherà la coppa.

Altra opzione importante è "practice" che, come avrete capito, permette di impraticarsi con i quattro tipi diversi di automobile (sportiva, da corsa, dune-buggy e 4X4) e con i cinque diversi tipi di terreno (circuiti di GP, cittadini, innevati, desertici e arena del 4X4). Ci sono quattro tracciati per ogni tipo di terreno, per un totale di 20 gare consecutive da vincere nell'opzione Arcade

(più eventualmente la "Overdrive Race Off" contro il pilota infernale). Il gioco permette di scegliere un livello di difficoltà adeguato alla propria preparazione tecnica: da Rookie (principiante), a Novice (esperto) fino ad Advanced (vero asso del volante).

Naturalmente gli avversari si comporteranno in maniera diversa secondo il livello di difficoltà scelto: ognuno di loro viene presentato nel libretto delle istruzioni. Inutile dire che l'opzione che rende il gioco più divertente e stimolante è quella di "game-link", anche se, come già detto, non credo che saranno in molti a poterne usufruire.

Yuri Abiotti



In tre in curva si sta proprio stretti.



Ehm...stiamo andando dalla parte sbagliata!!!

VROOOM! VROOOM!

Sulla pista raccoglierete molti tipi diversi di bonus, tutti utili per continuare a giocare in pole position e per migliorare le prestazioni del vostro mezzo.

DOLLARI: sono, naturalmente, i soldi. Finiti i soldi, finito il gioco.

FUEL: la tanica di benzina è indispensabile: tenete d'occhio l'indicatore di carburante in basso a sinistra.

TURBO: dà una spinta incredibile all'automobile

CHIAVE INGLESE: permette di aumentare la velocità del mezzo

VOLANTE: funge da servosterzo

PNEUMATICI: danno una maggiore aderenza.



Se desiderate diventare dei veri assi del volante "simulato" sugli schermi del vostro Amiga vi posso consigliare altri titoli simili, e contemporaneamente molto diversi, a *Overdrive*. Se vi divertite soprattutto a gareggiare con gli amici, vi consiglio due giochi molto interessanti e coinvolgenti: il mitico *Super Off Road* della Virgin e uno dei suoi cloni più riusciti (e più veloci): *Indy Heat* della Storm/Sales Curve. In realtà *Overdrive* si ispira e si avvicina molto di più a un titolo per console che verrà presto convertito anche per Amiga: *Micro Machines*: le preview che abbiamo visto non sono esaltanti, ma l'originale per Mega Drive è veramente bellissimo. Se poi vi manca l'aspetto gestionale (scommesse, macchine più potenti, ecc.), vi consiglio di acquistare *Crazy Cars III* della Titus.



Genere: Guida Arcade
Casa: Team 17
Sviluppatore: Psionic System





- Molto divertente
- Immediato
- Opzione di gioco a due
- Scrolling fluidissimo
- Ripetibilità
- Poca profondità di gioco

Versione Amiga

I requisiti hardware necessari per far girare *Overdrive* sono assolutamente basilari: un Amiga (qualunque versione) con almeno un Megabyte di RAM. L'uso di un drive esterno per evitare carichi durante il gioco, è caldamente consigliato, anche se *Overdrive* risiede su due soli dischetti. Il sistema di gioco a due in link seriale è abbastanza veloce, ma ricordiamo che è necessario avere due copie del gioco. Consigliamo l'uso di un buon joystick o, possibilmente, di un joystick compatibile Mega Drive, che permette un maggior controllo del mezzo.

K VOTO

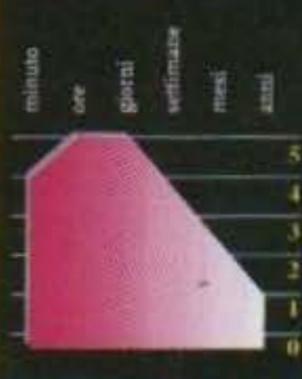
855

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G	████████████████████
QI	████████████████████
A	████████████████████
FK	████████████████████

Poteva essere migliore: sono parole che si sentono dire sempre più spesso nei commenti ai giochi... Sono belli ma potrebbero essere meglio, più particolareggiati, più profondi, più longevi... I bonus sono simpatici ma non dovrebbero rivestire un ruolo così importante, rispetto alla giocabilità e all'abilità del pilota. Ci potevano essere più circuiti, più avversari, più opzioni al di fuori della mera gara su pista. Rimane comunque un gioco divertente, soprattutto quando si sfida un amico.

CURVA INTERESSE PREVISTO



OVERDRIVE

87
TOMBE 1993

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PATRIOT

Pochi altri giochi hanno generato al pari di *Patriot* una così spasmodica attesa tra gli appassionati di wargame. Purtroppo quello che doveva essere il wargame terrestre definitivo della Three-Sixty, si rivela essere inferiore alle attese. Vediamo insieme perché.....

Ormai ero scoraggiato dai continui rinvii sulla data di uscita e mi prendeva un'irrefrenabile voglia di stracciare le pagine di pubblicità della casa americana su cui leggevo in bella mostra l'ironica scritta "Availability: Jan '93". E quando avevo perso ogni speranza, ecco che la scatola della tanto attesa *nuova-pietra-di-paragone-del-software-militare* campeggia al centro della mia scrivania. Eccomi quindi

(dopo mezz'ora di installazione non semplicissima) davanti al menu principale. Accidenti! alcune opzioni sono arabo per me..... e sì che in quest'ambito non sono l'ultimo arrivato. Mah, meglio ripiegare in buon ordine e leggere diligentemente il manuale. Passata un'altra ora e mezzo di digestione dei due manuali, intraprendo tremebondo ed emozionato il mio primo scontro contro le truppe del perfido Saddam...

Il gioco si basa su di una serie di scontri ambientati nel Golfo Persico, ed è possibile ricreare com-

battimenti realmente accaduti durante l'operazione Desert Storm. Il nostro ruolo è quello di comandante in capo delle forze di terra che, ricevuti gli ordini da parte del quartier generale dell'alleanza ONU, deve decidere in quale maniera renderli attuabili. Sta quindi a noi stabilire: A) la catena di comando. B) che struttura dovrà assumere il flusso di informazioni provenienti dalle unità in combattimento. C) la disposizione tattica delle varie unità lungo la linea del fronte (fino a livello di singolo battaglione). D) il tipo di formazione che tali unità dovranno adottare duran-

te gli spostamenti e il contatto col nemico. È possibile destinare i vari battaglioni a compiti di prima linea, di "assaggio" delle posizioni nemiche, come riserva (nella guerra moderna non si sa mai quello che può succedere NdR), o in appoggio ad altre unità della stessa brigata.

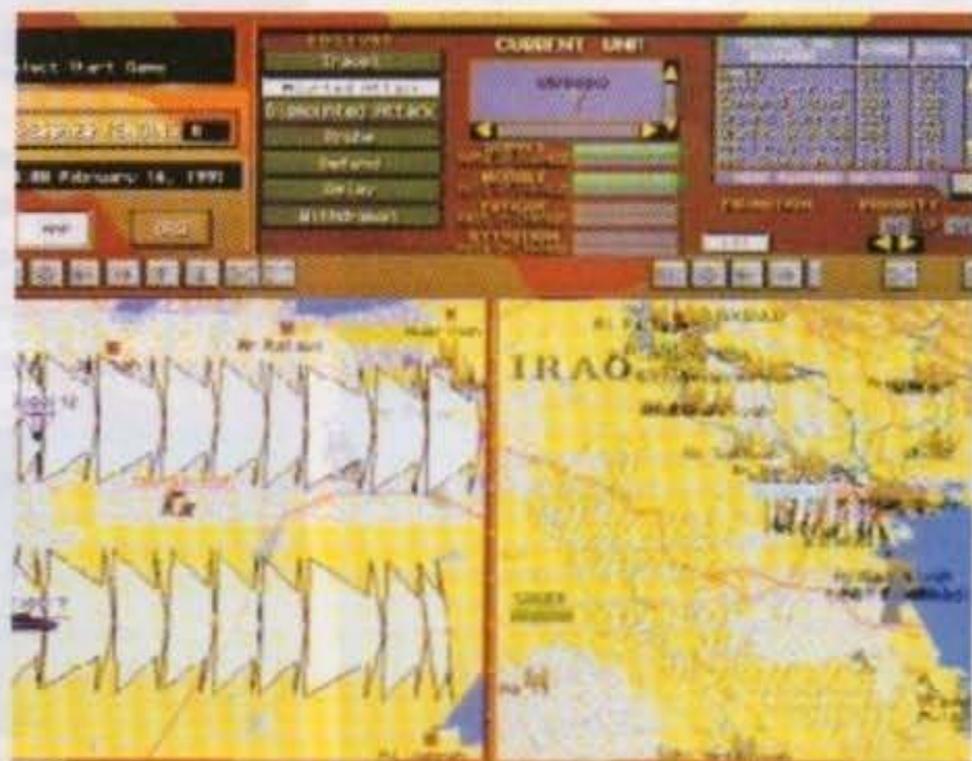
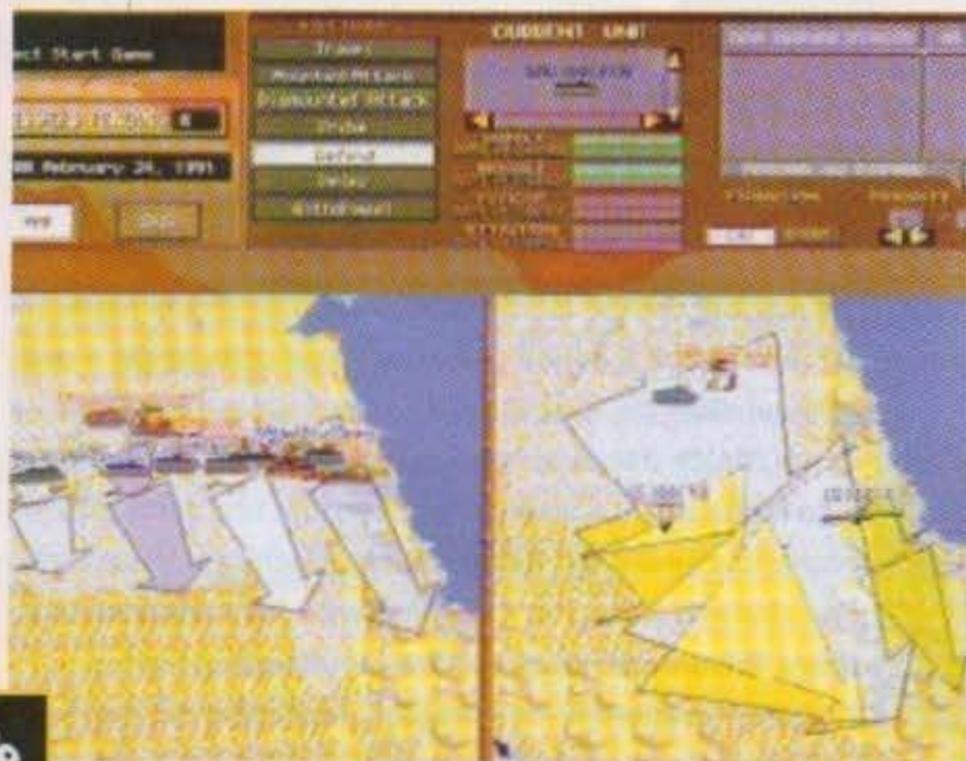
Potremo quindi, all'interno di un reggimento di cavalleria americano lanciato contro unità della

guardia repubblicana, destinare come scout avanzato un battaglione di M-3, mettere in prima linea gli squadroni corazzati, tenere in riserva gli elicotteri, e appoggiare con l'artiglieria tutte le unità a contatto col nemico. Semplicemente fantastico! Tutto ciò dovrà essere attentamente valutato prima di cominciare le operazioni, dal momento che le modifiche agli ordini, date durante lo svolgimento della battaglia richiedono molto tempo e sono di difficile esecuzione.

Così, dopo aver amorevolmente definito e strutturato le forze a mia disposizione, faccio scattare l'ora x, cominciando lo scenario. Risultato: una disfatta colossale, con livelli di perdite da farmi cacciare dall'esercito!

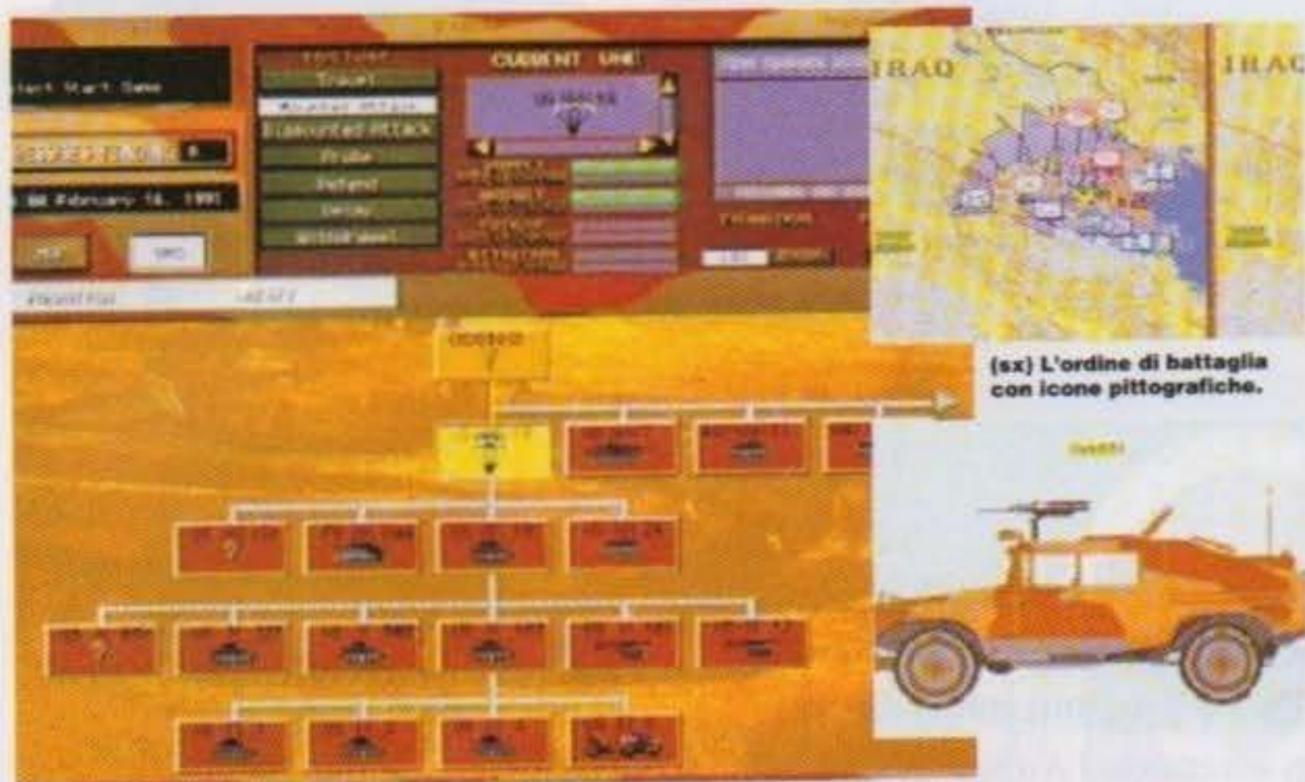
Riprovo, questa volta modificando anche l'asse di avanzata che il computer di solito calcola automaticamente... Identica fine! Continuo testardo per tutto il pomeriggio e piano piano la delusione comincia a pervadermi: siamo lontani anni luce dall'ottima interfaccia di *Harpoon* e dalla sua flessibilità. Durante il gioco, la sensazione di impotenza davanti a ciò che accade alle mie unità sullo schermo, monta sempre più, trasformandosi alla fine in frustrazione. Le unità sembrano spesso non rispondere agli ordini, quasi che fossero dotate di una propria volontà, assolutamente recalcitrante ai nostri desideri. Talvolta, poi, le nostre perdite paiono esageratamente alte, a fronte di livelli ridicolmente bassi in casi in cui ci potremmo

Probabilmente il più avanzato e sofisticato simulatore di guerra terrestre presente sul mercato, ma anche un gioco poco divertente da giocare



La mappa non riporta una scala delle distanze; a sinistra la scala è maggiore...

Una volta iniziata la battaglia non è più possibile modificare gli ordini dati.



Per gli appassionati non resta che attendere l'uscita di *Harpoon II*, ormai data per imminente. Sembra che la nuova versione non ricadrà negli errori commessi in questo

prodotto. Se proprio non potete aspettare, potreste prendere in considerazione anche *The Perfect General*

che pur non raggiungendo lo stesso livello di completezza si segnala per una giocabilità leggermente superiore. Se avete problemi di budget potreste reperire il vecchio *Harpoon* a un prezzo accessibile.

aspettare un vero e proprio massacro. Insomma, il programma è stato un po' una delusione. Ci sono voluti molti giorni per trovare una "chiave di interpretazione" di quello che a prima vista sembra solo un gioco poco giocabile. "Chi ha mai detto che fare la guerra è una cosa semplice?" In questa frase è racchiusa tutta la filosofia di *Patriot*. Si tratta di un gioco precississimo, con un database di sistemi d'arma portato fino alla maniacalità, che riproduce perfettamente la difficoltà di gestione di un reale combattimento moderno, compresa l'inerzia e la lentezza di risposta agli ordini, propria delle unità impiegate nella guerra vera. Probabilmente il più avanzato e sofisticato simulatore di guerra terrestre presente sul mercato, ma anche un gioco poco divertente da giocare (forse proprio perché non si tratta di un gioco).

Giampaolo Moraschi

Nello scenario dell'attacco iracheno non accade nulla. Davvero!

Genere Strategia
Casa Three-Sixty
Sviluppatore Interno



- Accuratezza e completezza
- Data base completissimo
- Regole molto complesse
- Alta difficoltà iniziale
- Sulla mappa è quasi impossibile capire la distanza tra le unità.

Versione PC

Il programma è estremamente esigente in fatto di hardware: senza 4 Mb di RAM, mouse e scheda video VGA da almeno 512 Kbyte, non vedrete neppure la schermata iniziale. Indispensabile una macchina 386. Su di un 386 a 40 MHz il computer "pensa" con una certa rapidità. Indispensabile modificare il *config.sys* secondo le indicazioni fornite nel manuale.

Versione Amiga

Non prevista. Dal punto di vista tecnico, il programma girerebbe solo sui 3000 e superiori, quindi la conversione sarebbe un vero suicidio commerciale.

K VOTO
770 PC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Patriot è un ottimo prodotto, estremamente curato e professionale. Peccato che sia poco coinvolgente ed estremamente difficile da padroneggiare. Il manuale è carente e un poco confuso in alcune aree chiave del gioco, e tutto sta quindi alla capacità di sperimentare e alla pazienza del giocatore. Siamo lontani anni luce dal demo di apprendimento di *Civilization* e di *Warlord 2!* La musica è pressoché inesistente, ma per questa tipologia di giochi non è una pecca. Il programma risulterà di difficile approccio anche ai wargamer più incarognati. Le prime soddisfazioni cominceranno a venire non prima del secondo week-end completamente dedicato a questo simulatore, e che si faranno via via sempre più considerevoli col passar del tempo. È però da sottolineare l'alto grado di difficoltà iniziale del gioco che scoraggerà non pochi dei suoi acquirenti.

CURVA INTERESSE PREVISTO



PROVE SU SCHERMO

URIDIUM

Finalmente si avvera un sogno! A 7 anni dalla versione 64 *Uridium* fa la sua comparsa sugli schermi Amiga, ed è ancora una volta tempo di distruzione. Se pensavate che i bei tempi fossero finiti con la dipartita dell'otto bit Commodore, vi sbagliavate: accendete l'Amiga, avanti!

7 YEARS AGO...

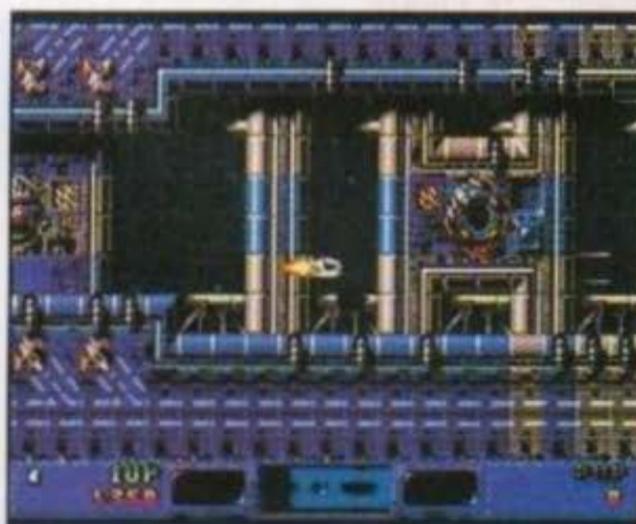
Era l'anno 1986 quando Andrew Braybrook decise di scatenare sugli schermi dei 64 di tutto il mondo una vera e propria guerra fra galassie. Nacque così *Uridium*, uno tra i più furiosi ed eccitanti shoot'em up che la storia ricordi. Lo scopo del gioco consisteva nel guidare un bianco caccia, denominato Manta, capace di accelerazioni brucianti e di incredibili evoluzioni, contro 15 incrociatori stellari, i Super-Dreadnoughts, che stavano derubando i pianeti della vostra confederazione delle loro risorse minerarie. Naturalmente eravate voi il pilota del velivolo che doveva volare a folle velocità sopra le navi nemiche distruggendo le loro strutture e torrette difensive, ed evitando al contempo i fighter avversari, per poi atterrare e innescare l'auto-distruzione della nave. Dopo quella battaglia pensavamo che fosse finita ma ora...

AND NOW

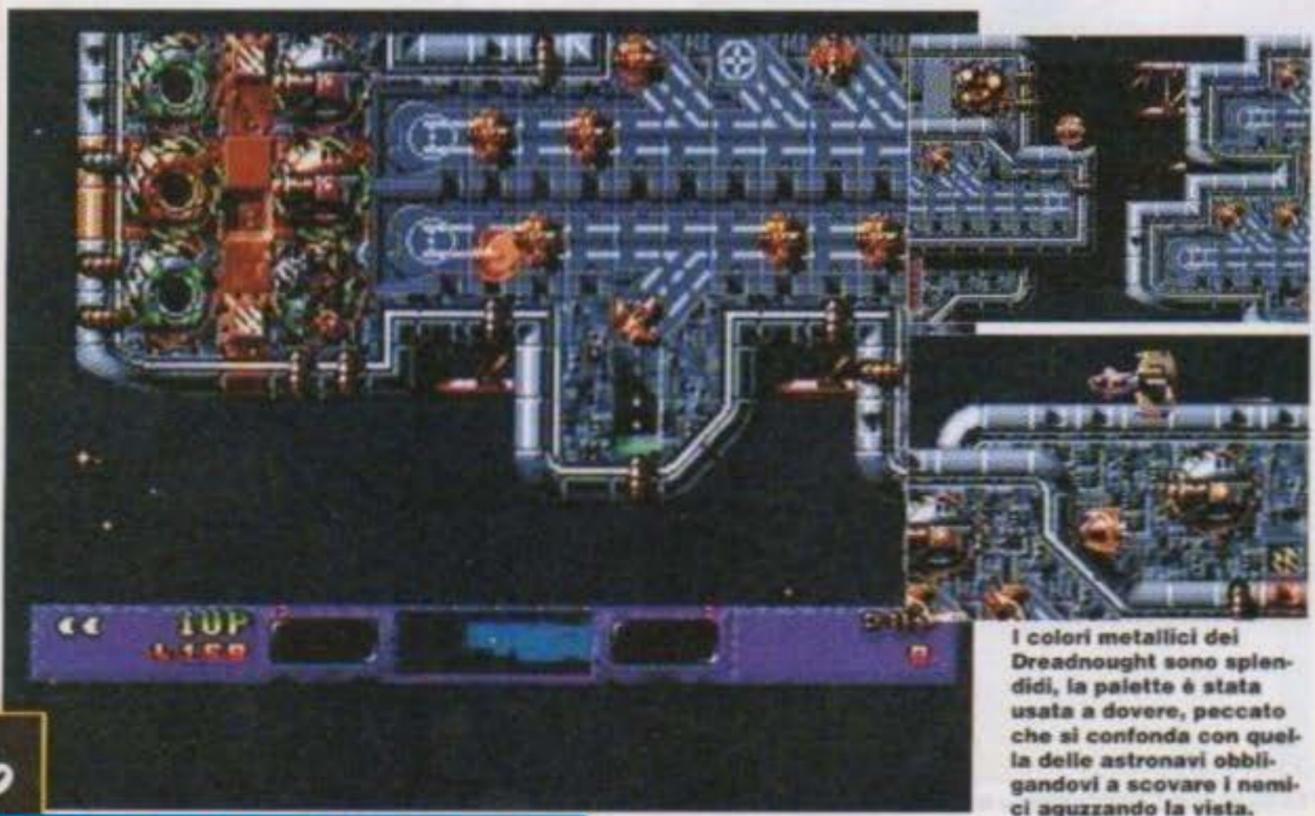
I nostri cari alieni sono tornati e si preparano a dar battaglia ai terrestri sugli schermi Amiga. Le cose però sembrano esser peggiorate. In questa nuova avventura dobbiamo vederce-

La nostra navicella, così come quelle del nemico, risente di un deleterio "effetto mimetico"

la con ben 28 navi e tutta una serie di nuovi caccia, anche se, per fortuna, abbiamo a nostra disposizione armi modernissime. Comunque, come era facilmente prevedibile, lo scopo del gioco rimane sempre lo stesso, e ancora una volta ci troveremo a sfrecciare a folle velocità sugli incrociatori avversari. Rispetto alla versione per 64 la grafica risulta migliorata con delle astronavi ricche di colori, buone animazioni e uno scrolling fluido, mentre è rimasto invariato il ritmo di gioco: sempre frenetico ed eccitante. Sfortunatamente le dimensioni degli sprite sono un po' troppo piccole e anche l'azione non "comprende" tutto lo schermo, per via della scelta adottata dai



Alcune navi nemiche hanno più ponti separati dallo spazio siderale, un'effetto grafico molto azzeccato.

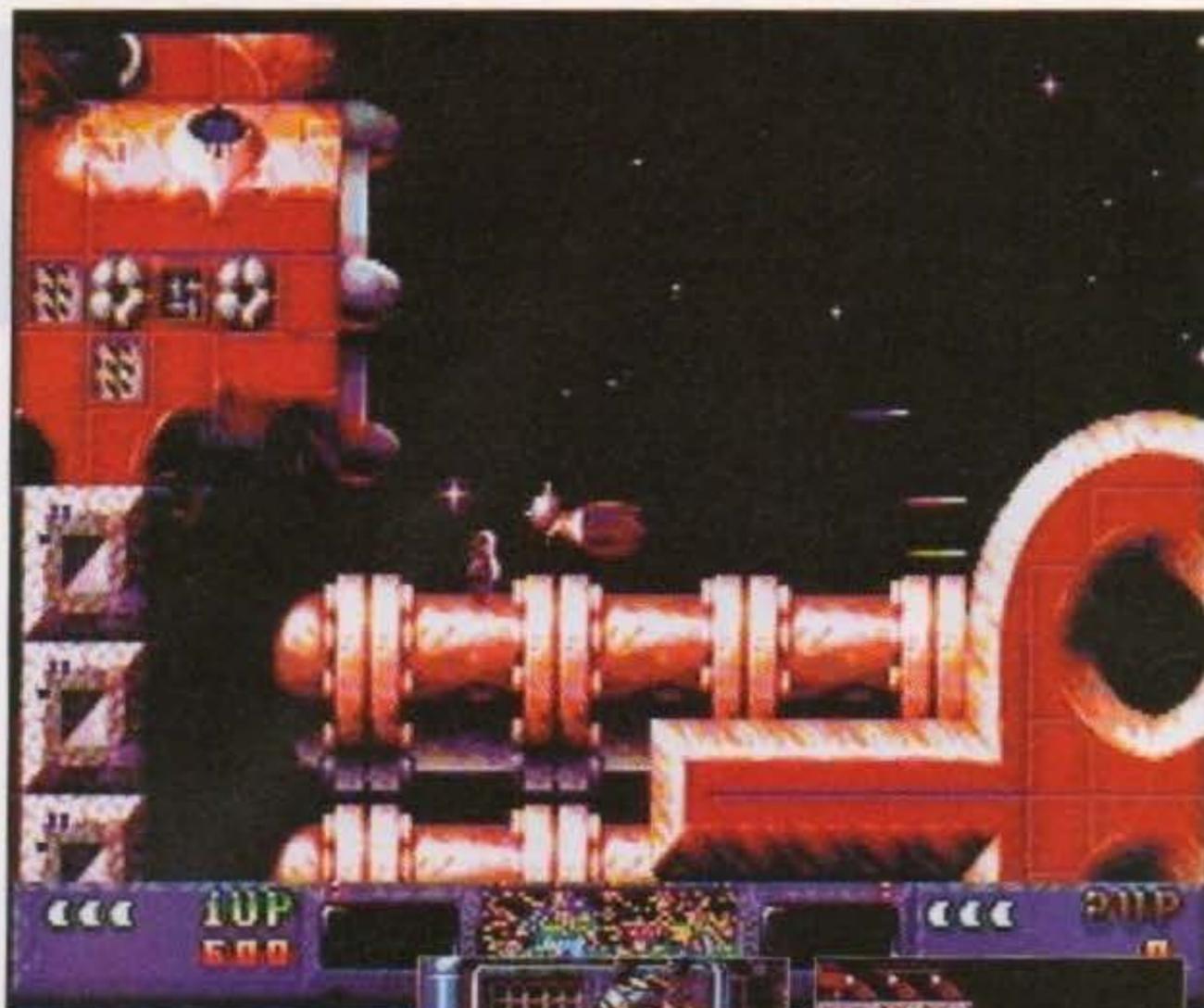


I colori metallici dei Dreadnought sono splendidi, la palette è stata usata a dovere, peccato che si confonda con quella delle astronavi obbligandovi a scovare i nemici aguzzando la vista.

programmatore di sfruttare solo 200 pixel di risoluzione verticale. Inoltre in alcuni casi la nostra navicella, così come quelle del nemico, risente di un deleterio "effetto mimetico", a causa della palette non fissa di alcuni sprite. Tutto ciò a volte impedisce di distinguere agevolmente i vari "fighter", cosa che può accadere anche a causa delle costruzioni non valicabili, visto che i nostri avversari ci passano tranquillamente sopra! Rispetto alla prima versione *Uridium 2* presenta alcune novità: alcuni livelli hanno uno scrolling sia verticale che orizzontale, è stata aggiunta una nuova sezione, posta dopo l'atterraggio, nella quale dovrete distruggere il "cuore" della nave con un super mech, e infine è stato aggiunto un radar, che però non è molto utile. Infatti, se nei primi livelli riuscirete a dargli di tanto in tanto una sbirciatina, in quelli più avanzati la cosa risulterà veramente ostica, facendovi rischiare uno schianto contro gli edifici fissi presenti sulle navi. Inoltre non sempre le formazioni nemiche vengono segnalate quando arrivano da un lato dello schermo per non parlare poi delle mine che decollano proprio mentre ci state passando sopra non lasciandovi così alcuna possibilità di scampo. Un altro piccolo difetto è che dopo aver distrutto le tor-

URIDIUM 2

90
OTTOBRE



Non c'è che dire, lo spirito del vecchio Uridium è stato mantenuto intatto, anche troppo però: dai tempi del 64 ne è passato di software sotto i drive Amiga e ora il concetto avrebbe avuto bisogno di qualche novità in più.



Genere: Sparatutto
Casa: Renegade
Sviluppatore: Graft Gold



• Scrolling veloce e fluido
• Buona giocabilità



• Sprite piccoli
• Azione a volte confusa e caotica

Versione Amiga



Il gioco, che risiede su 2 dischi, richiede almeno 1 mega e riconosce automaticamente l'utilizzo di macchine più potenti; per i possessori di 1200 è inoltre presente l'opzione "Mayhem" che adatta i parametri di gioco a questa macchina. Tecnicamente parlando lo scrolling è fluido e buona è la grafica, anche se può capitare di confondere l'astronave con lo sfondo, fatto dovuto ai colori ed alle piccole dimensioni degli sprite. Buono anche il sonoro, con musiche ed effetti particolarmente azzeccati.

Uridium 2 è un buon gioco, non un capolavoro, intendiamoci, ma rimane senza dubbio un programma ben realizzato e discretamente giocabile. A parte i difetti già evidenziati nella recensione bisogna dire che l'ultimo prodotto della Renegade risulta abbastanza coinvolgente anche se manca di quel "non so che" che caratterizza i veri K giochi. Molto probabilmente piacerà ai fans degli sparatutto e a tutti i nostalgici anche se Project X è semplicemente un altro pianeta.

K VOTO

818 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Uridium 2 è un buon gioco, non un capolavoro, intendiamoci, ma rimane senza dubbio un programma ben realizzato e discretamente giocabile. A parte i difetti già evidenziati nella recensione bisogna dire che l'ultimo prodotto della Renegade risulta abbastanza coinvolgente anche se manca di quel "non so che" che caratterizza i veri K giochi. Molto probabilmente piacerà ai fans degli sparatutto e a tutti i nostalgici anche se Project X è semplicemente un altro pianeta.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Se guardate questa schermata potreste anche confonderla con quella di Alien Breed, lo stile è molto simile.



Mentre si aspettano prossimi nemici, viene mostrata questa "affascinante schermata".

rette non sempre vi verrà dato il permesso di atterrare, esponendovi così all'inutile rischio di esser abbattuti. Sul fronte audio segnaliamo delle buone colonne sonore dal ritmo abbastanza martellante, e degli effetti più che discreti. Infine, per quanto riguarda le opzioni, una menzione particolare va alla possibilità di giocare in 2 contemporaneamente. In conclusione: Uridium 2 si rivela un gioco più che discreto anche se non si può certo parlare di capolavoro; si tratta più che altro di una versione "aggiornata" del suo illustre predecessore, tuttavia non esente da difetti. C'est la vie!

Fabio Ravetto

ANTROPOLOGIA CULTURALE: RARITÀ E BOOTLEGS

Tra il primo e l'ultimo gioco di Braybrook è passato il tempo necessario affinché un lattaiolo qualsiasi della provincia di Caserta possa diventare direttore generale del settore "a lunga conservazione" della Centrale di Napoli. Visto che ad eoni dalla sua uscita, qualche redattore (ok, solo io) accende ancora il C64 per una fugace apparizione tra i livelli in basso rilievo del vecchio Uridium, vi ho preparato un elenco di tutte le creature del buon Braybrook, e il K-Voto che daremmo oggi a codesti bambini:

- 3D Lunattack: [nc]
- 3D Solidab Attack: [nc]
- 3D Spacowars: [nc]
- Gribbly's Day Out: [843]
- Paradroid: [900]
- Uridium: [760]
- Alleykat: [598]
- 64 Accelerator Listing: [999]
- Morpheus: [812]

- Intensity: [731]
- Gribbly's Special Day Out/Heavy Metal Paradroid: [850/905]
- Orion: [45]
- Paradroid 90: [920]
- Simulcra: [904]
- Rainbow Islands: [910]
- Fire and Ice (Renegade): [900]
- Uridium II (Renegade): appunto.



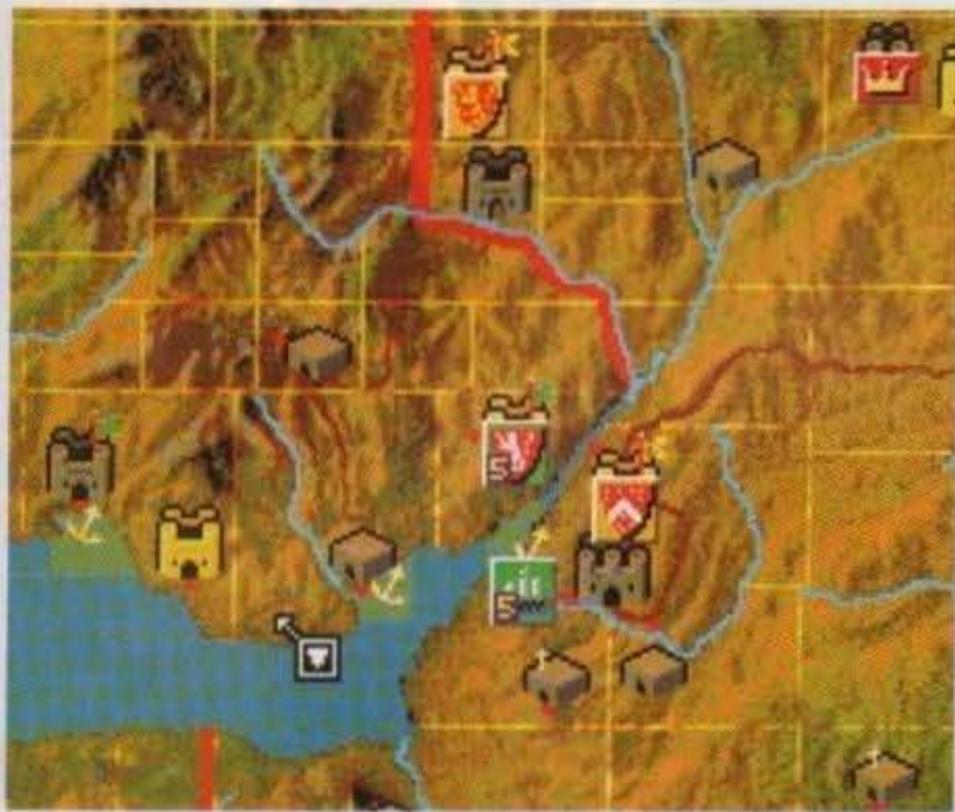
Le alternative ad Uridium 2 per tutti i possessori di Amiga che vogliono dedicarsi ad un po' di sano e genuino "blastaggio", sono abbastanza numerose.

Per quanto riguarda gli sparatutto orizzontali il migliore senza dubbio è il K Parametro,

Project X del Team 17, un gioco caratterizzato da una grafica, un sonoro e una giocabilità al limite della fantascienza. Non male anche Agony della Psygnosis. Per quanto riguarda invece i verticali, Xenon 2 dei Bitmap Brothers, benché un po' datato, grazie alla sua giocabilità immediata rimane tutt'ora una valida alternativa.

PROVE SU SCHERMO

KINGMAKER



C è gente che cerca per tutta la vita di diventare Re, anche solo per un giorno... In questo gioco, convertito da un famoso e divertente board game della Avalon, farete di tutto per incoronare altre persone!

È Shakespeare in persona (si fa per dire, NdR) che, con una piccola lezione di storia, ci descrive il nostro ruolo in *Kingmaker*: siamo nell'Inghilterra del 1453, nel delicato periodo successivo alla sconfitta in terra francese. Quando Sua Maestà Enrico VI, accusato da più parti di incompetenza nella Guerra dei Cent'Anni, annuncia la nascita dell'erede al trono, appare inevitabile lo scontro armato fra i nobili che tentano di conservare il trono per il legittimo erede dei Lancaster, e quelli che si prefiggono di detronizzare l'anziano Re per incoronare un pretendente degli York.

Come suggerisce il titolo del nuovo gioco della Avalon, in *Kingmaker* il giocatore non ricopre direttamente la carica reale, ma quella di uno dei tanti nobili dell'Inghilterra del XV secolo, che, intravedendo la possibilità di ricchezza e potere, scatenarono la Guerra delle Rose per incoronare l'erede al trono favorito. Infatti, iniziando una nuova partita, potrete controllare solo un certo numero di nobili vostri alleati, oltre a disporre di qualche titolo

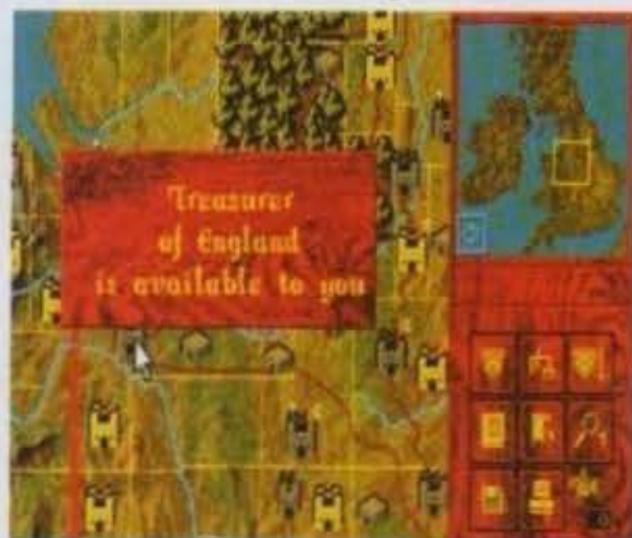
lo e ufficio da assegnare a questi; i titoli sono utili per dare un'importanza e un prestigio gerarchico ad un nobile, mentre gli uffici aumentano il numero dei soldati al seguito del nobile. Per esempio, un nobile senza titolo (o cadetto) normalmente dispone di 10 uomini (in scala, ovviamente), mentre un Duca, a cui è assegnato l'ufficio di Tesoriere reale è scortato da un centinaio di armati. Dopo aver distribuito i

titoli e i compiti, potrete muovere i vostri nobili sulla mappa del gioco, che rappresenta Inghilterra, Galles, parte della Scozia, della Francia e dell'Irlanda divise in molti territori. Come quasi tutti i wargame, la sequenza di gioco è divisa in turni, in cui muove una sola fazione per volta. Potrete spostare i vostri nobili, rappresentati dal loro simbolo araldico, per un totale di cinque punti-movimento per turno. Quando due nobili avversari si trovano nello stesso territorio, si danno battaglia; uno scontro di questo tipo può essere risolto direttamente dal computer (in questo caso, vince quasi automaticamente il nobile con più uomini) oppure può essere controllato

dal giocatore, che si mette alla testa delle sue truppe, e le guida in campo. Se scegliete di controllare il vostro esercito in battaglia, dopo aver schierato i vostri nobili, potrete dare gli ordini, un po' approssimativi, alle truppe disposte, e quindi dare il via allo scontro. Anche in questo secondo caso, la battaglia non è veramente sotto il vostro controllo, perché i soldati tendono a fare di testa loro, più che seguire i vostri ordini. Al termine dello scontro, viene comunicato, oltre all'esito, anche il numero di nobili uccisi, e viene chiesto il riscatto per quelli catturati.

Se invece entrate in un territorio con una città fortificata neutrale o avversaria, e avete più uomini dei difensori, potrete porre l'assedio, che viene risolto direttamente dal computer; anche qui, normalmente, vince chi ha più uomini a disposizione, quindi l'unico rischio dell'attaccante è di perdere qualche nobile. Infatti, quando uno dei vostri nobili viene ucciso, perderete tutti i titoli e gli uffici che gli avevate commissionato, e di conseguenza i suoi soldati

La struttura del gioco risente abbastanza della conversione da board game, soprattutto in qualche aspetto, come le battaglie o la fase iniziale dei turni

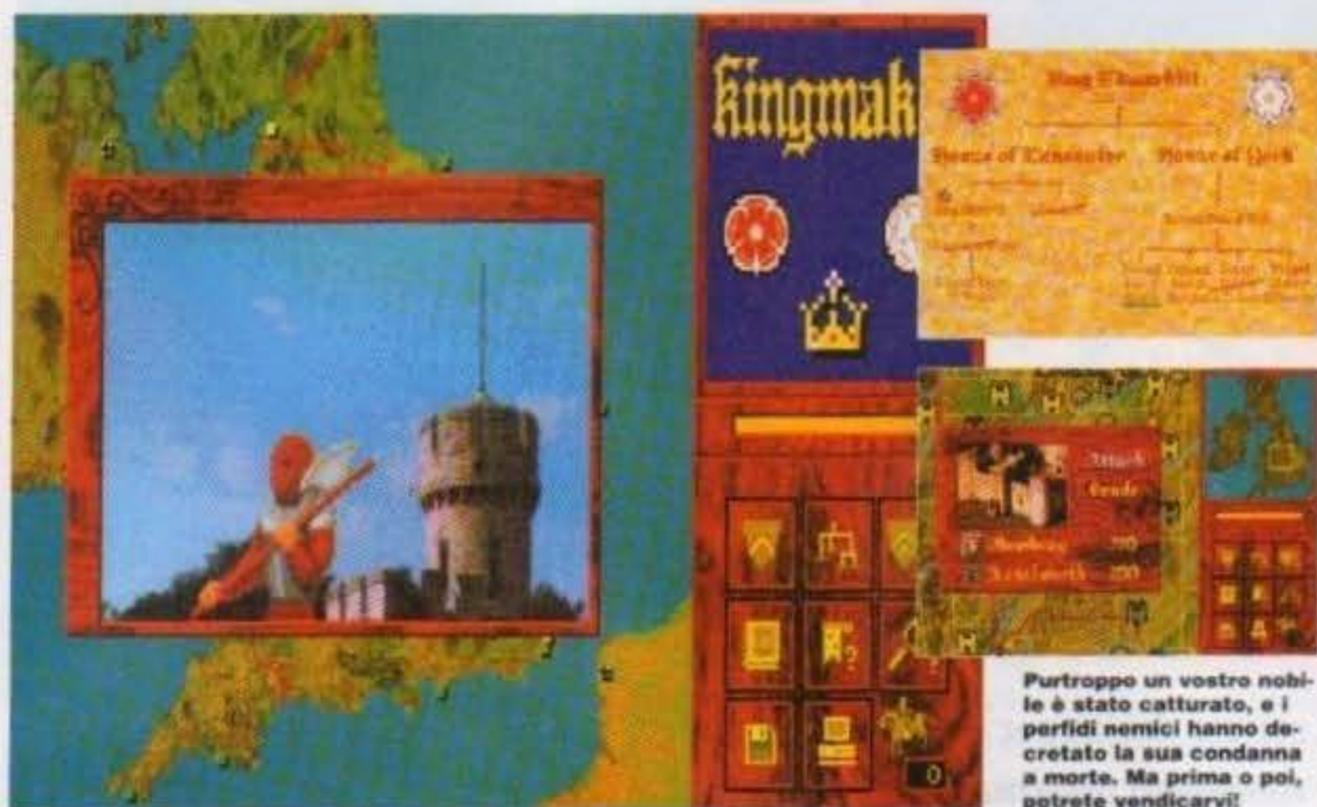


Il Parlamento vi ha assegnato l'Ufficio di Treasurer of England, che vi dà diritto ad altri 50 uomini di scorta.

KINGMAKER

92 OTTOBRE '92

AKKER

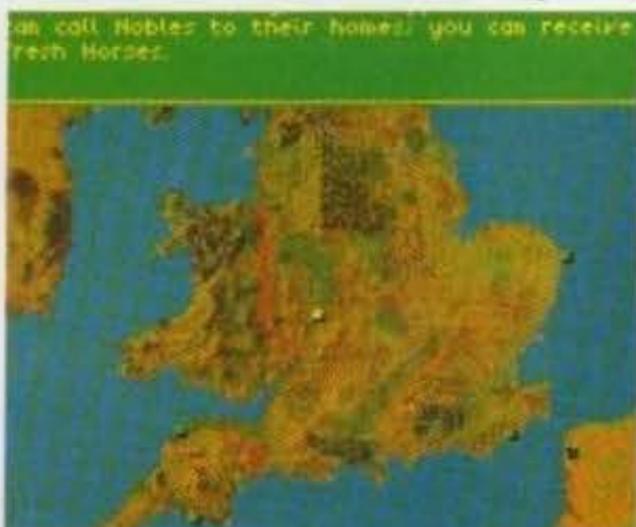


Purtroppo un vostro nobile è stato catturato, e i perfidi nemici hanno decretato la sua condanna a morte. Ma prima o poi, potrete vendicarvi!

non passeranno sotto il vostro controllo, ma verranno irrimediabilmente persi. Comunque non dovete preoccuparvi! Alla fine di ogni turno vengono "estratti" dei nobili tra quelli rimasti neutrali, che si schiereranno in una delle fazioni in gioco, e qualche carica o ufficio che vi verrà affidata dal Parlamento, e che voi potrete commissionare ad uno dei vostri nobili. Al termine della fase di movimenti terrestri, potrete anche spostarvi per mare, muovendo le poche navi di cui disponete (che vengono assegnate in

base agli uffici dei vostri nobili), che vi permettono di trasportare i vostri nobili in Irlanda, in Francia, oppure da un porto inglese all'altro.

La struttura del gioco risente abbastanza della conversione da board game, soprattutto in qualche aspetto, come le battaglie o la fase iniziale dei turni, in cui vengono "pescati" dal computer degli eventi imprevedibili, come una rivolta in Galles, che obbliga qualcuno dei vostri nobili a ritornare al proprio castello, oppure lo scoppio di pestilenze in alcune città, che decimano la popolazione e gli eventuali occupanti. A prima vista sembra proprio di avere a che fare con un tradizionale gioco di guerra, con eserciti, navi, fortezze da espugnare, e tutti gli elementi che caratterizzano i soliti war game. Tuttavia bastano pochi turni di gioco per accorgersi che lo spirito di Kingmaker è molto diverso: il vostro scopo, è quello di catturare e eliminare tutti i pretendenti al trono delle due famiglie, York e Lancaster, risparmiandone solo uno, che è destinato a diventare il vostro protetto.



Un altro evento imprevedibile: a causa delle tempeste, tutte le navi devono tornare ai porti.



Ci sono moltissimi war game interessanti per PC: il più divertente è sicuramente Warlords 2, che con la sua caratteristica atmosfera fantasy, vi assicura ore

e ore di divertimento simulato. Se invece preferite qualcosa di più tattico, vi consiglio di

dare un'occhiata ai war game della SSI, da A line in the Sand a Pacific War. Volete costruire una dinastia? Come fare a meno di Civilization, che vi pone alle redini di un vero impero?

K VOTO

845 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

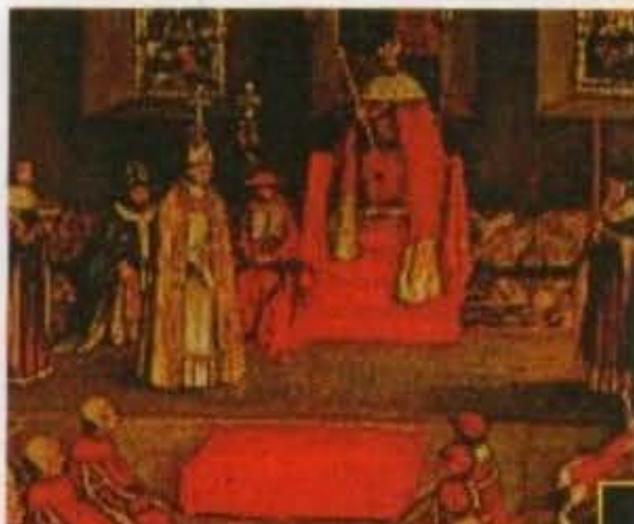
G _____
QI _____
A _____
FK _____

Kingmaker supera i limiti del normale board game, in cui bisogna semplicemente muovere strategicamente i propri eserciti in modo da contrastare il nemico e conquistargli la capitale. Il fatto di dover correre da una fortezza per sterminare la famiglia reale in modo da controllare l'unico erede al trono imprime un'impronta particolare a questo gioco, per cui spesso non conta avere più soldati o fortezze degli altri per vincere, ma bastano l'ultimo erede e un paio di alti prelati per incoronarlo in una cattedrale. Deve proprio ammettere che Kingmaker rende il feeling di guerra civile (almeno per come era intesa nel XV secolo), in cui non sono nazioni a combattere, ma nobili, e i soldati si schieravano per una o per l'altra parte per l'importanza e i compiti di questi nobili. I diversi gradi di difficoltà e l'aiuto on-line del program-

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non basta conquistare città e fortezze, anzi, spesso gli assedi sono inutili, perché essendo una guerra civile, e non una "normale" di conquista, soltanto i vostri nobili alleati non cambieranno fronte, e solo su di loro potrete contare per conquistare il trono. Invece di marciare alla testa di grandi eserciti o avventurarvi in epici assedi, è molto più probabile che vi mettiate a correre a destra e manca per catturare e decapitare gli eredi al trono non di vostro gradimento, cercando di arrivare prima delle altre fazioni. Dio Salvi la Regina, visto in che mani è finita!

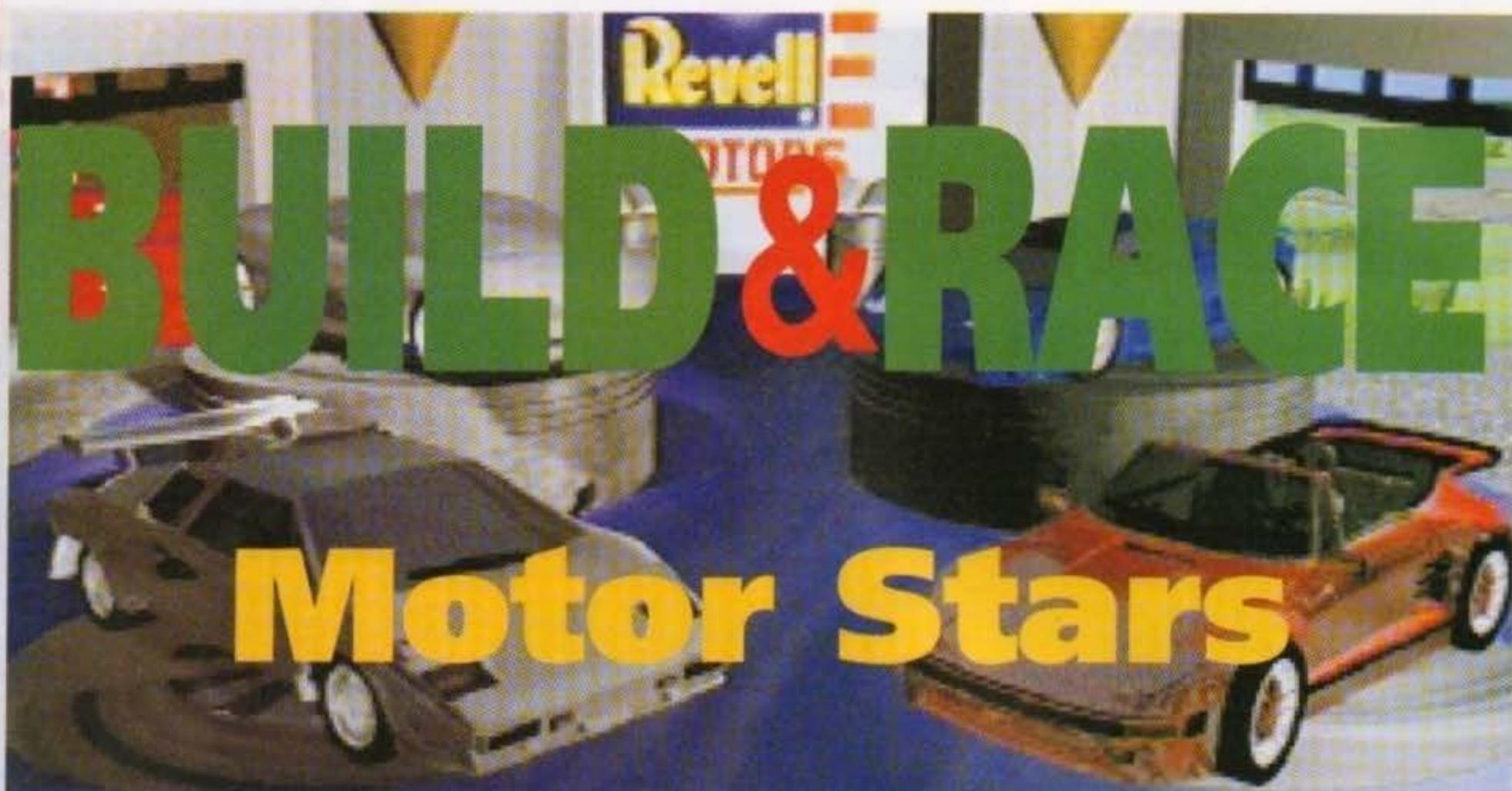
Paolo Paglianti



Vittoria! Finalmente siete riusciti a incoronare il vostro erede, e rappacificare l'Inghilterra!

KINGMAKER

93 OTTOBRE 1993



La Revell, azienda di punta nel settore dei kit per modellismo, presenta questo bundle multimediale per modellisti informatizzati comprendente una Porsche 911 (da montare) ed un CD-ROM (da installare). K dal canto suo vi fornisce un redattore (da internare) e una megaprova (da leggere).

La scatola voluminosa è piuttosto inconsueta per chi è abituato alle dimensioni particolarmente ridotte delle confezioni del software multimediale, ma è decisamente più familiare per chi bazzica nel settore del modellismo. Aprendola troviamo infatti una serie di tralicci in plastica che contengono tutte le parti del modello, un foglio con le istruzioni per il montaggio, un foglio di adesivi per la personalizzazione del bolide ed infine un CD-ROM con annesso libretto di istruzioni. Lascio il montaggio del modellino a chi ha più pazienza ed esperienza di me (nella fattispecie il buon Alberto Rossetti) e mi dedico a sezionare il software che, devo ammettere, mi incuriosisce

particolarmente. Il programma di installazione è di quelli "furbi": configura automaticamente la scheda sonora senza che si debbano settare manualmente i parametri; tant'è che la mia SoundBlaster 16 si è rifiutata di funzionare se non dopo almeno tre quarti d'ora di manipolazioni sui file di configurazione e conseguenti impropri irripetibili indirizzati ai programmatori. Molto meno traumatica l'installazione su una macchina con la classica SB Pro. Previa installazione dei driver VESA per l'alta risoluzione (640x480 a 256 colori) lancio finalmente il programma che mi accoglie con un "filmato" piuttosto lungo, scene spettacolari di auto supersportive che saranno le prota-



goniste di questo Motor Stars. Il menu grafico principale è costituito da uno showroom in cui sono presenti quattro gran turismo tra le quali possiamo scegliere la nostra favorita; a questo punto possiamo passare alla sezione dedicata al modellismo entrando nel garage, oppure dedicarci all'azione entrando in pista. È consigliabile optare per la prima ipotesi dal momento che è senza dubbio la sezione meglio realizzata: vi troveremo simulazioni del montaggio animate in alta risoluzione, istruzioni passo-passo interattive, consigli sugli strumenti da utilizzare e trucchi per ottenere i risultati migliori. È prevista una simulazione della colorazione, ed una serie di notizie riguardanti prestazioni, curiosità, motore e interni dell'automobile reale. Potremo inoltre assistere a brevi ma efficaci corsi in video con commento vocale riguardanti le più delicate fasi del montaggio, ovvero incollaggio, pittura e rifinitura.

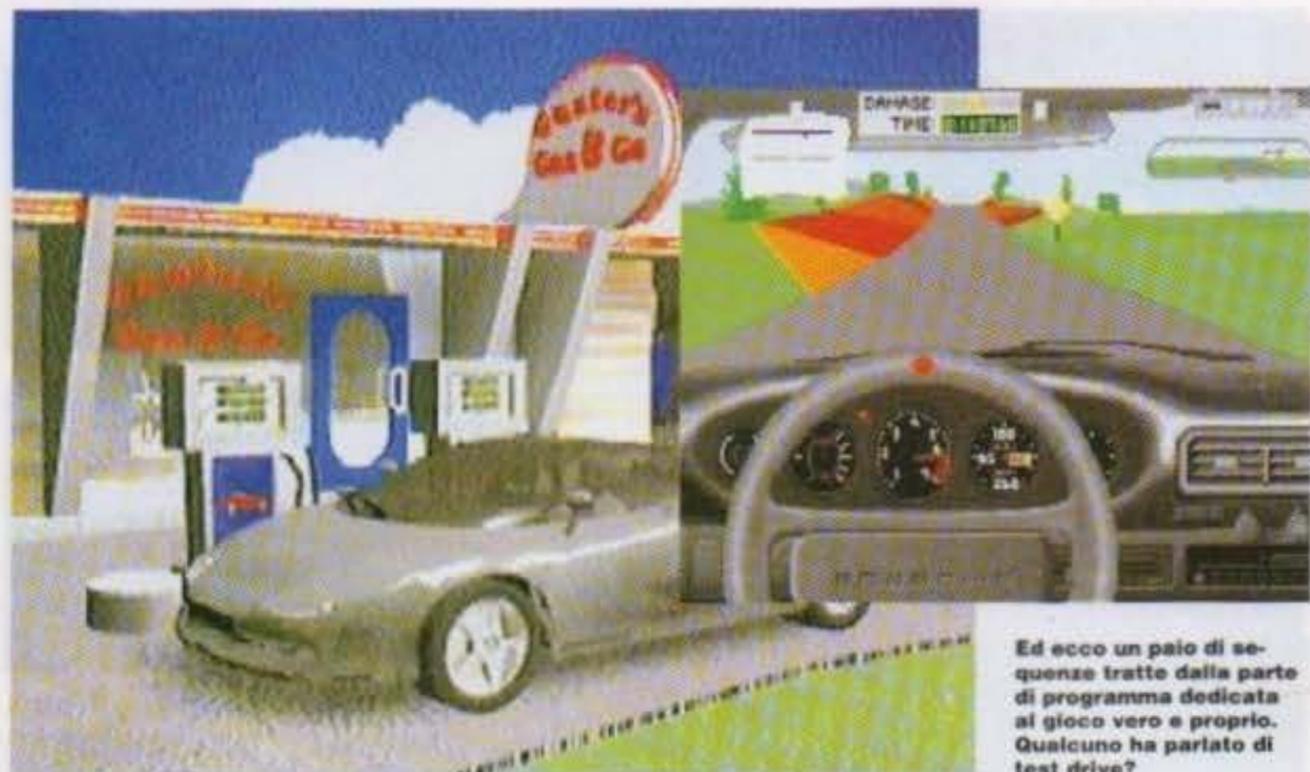
Un po' deludente il gioco, una simulazione di guida su percorsi stradali e circuiti che ricorda molto da vicino la serie Test Drive. Quattro tragitti con difficoltà diverse ambientati a Stoccarda, Zurigo, Barcellona ed in Sicilia, e tre livelli di difficoltà che influiscono soprattutto sulle condizioni atmosferiche. Il nostro primo obiettivo è il raggiungimento del



Ecco a video il nostro traliccio di palstica.



Cominciano le istruzioni per il montaggio step by step.



Ed ecco un paio di sequenze tratte dalla parte di programma dedicata al gioco vero e proprio. Qualcuno ha parlato di test drive?

circuito. Tra i nostri nemici il più assillante è il tempo: un timer cercherà di raggiungere lo zero prima che noi completiamo il percorso, ma la velocità eccessiva potrebbe portarci fuori dalla striscia d'asfalto e danneggiare il veicolo oppure potrebbe farci incappare in uno zelante rappresentante della stradale che non esiterebbe ad appiopparci una multa salata e a farci perdere tempo prezioso. Come se non bastasse potremmo restare senza benzina, motivo per cui è conveniente frequentare le stazioni di servizio dove potremo riparare l'auto danneggiata (con una notevole perdita di secondi).

I difetti principali sono la scarsa controllabilità del mezzo ed un realismo non eccelso sulla risposta del veicolo

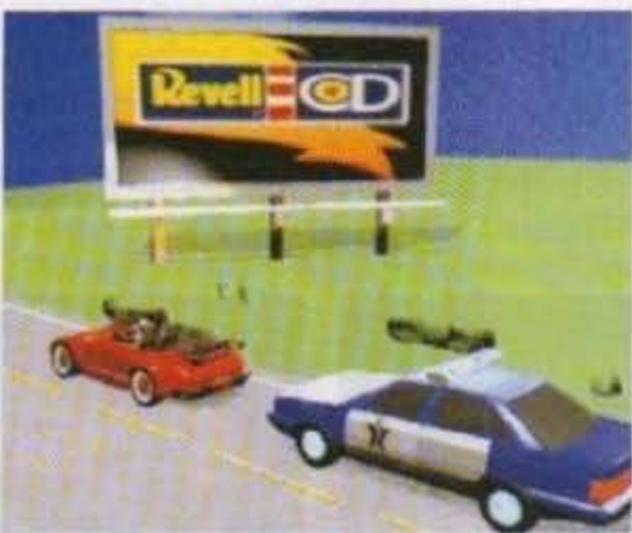
Raggiunto il circuito dovremo trovare i migliori assetti per il bolide, scegliendo il tipo di trasmissione (con cambio automatico, manuale o Pippo Baudo) e la gommatura più opportuna, modificando il carico aerodinamico. Poi qualificazione e gara secondo i più classici canoni delle simulazioni automobilistiche.

I difetti principali sono la scarsa controllabilità del mezzo ed un realismo non eccelso sulla risposta del veicolo; la giocabilità non è eccezionale anche se migliora quando si raggiunge il circuito. La grafica è discreta, bella a vedersi, con numerose animazioni, ma talvol-

ta piuttosto confusa e leggermente scattosa sulle macchine più lente.

Esiste quindi una certa disparità qualitativa tra le due sezioni; alle ottime animazioni ed ai curatissimi filmati digitali fa da contrappunto un gioco non proprio entusiasmante, ma piuttosto vario ed originale. In ogni caso si tratta di un prodotto multimediale di prim'ordine, innovativo nel suo genere, ben realizzato, che entusiasmerà gli appassionati di modellismo.

Alessandro Cattelan



Comincia a prendere anche il motore... forma.



Et voilà, la macchina è finita almeno a video!

Genere Sim / Edutainment
Casa Revell
Sviluppatore Interno



- Eccezionale per i modellisti
- Grafica in alta risoluzione e sonora ottimo
- Animazioni di grande effetto
- Sezione di guida poco giocabile
- Programma di configurazione in difficoltà con schede sonore inusuali.

Versione PC

Sonoro digitalizzato ottimamente, video sorprendentemente nitidi pur essendo in bassa risoluzione, discutibile la grafica del gioco, talvolta un po' confusa. Il programma richiede almeno un 386SX, 4Mb di RAM, una scheda SVGA compatibile VESA, un lettore di CD-ROM, una scheda sonora AdLib o preferibilmente SoundBlaster, un mouse compatibile Microsoft. L'installazione può richiedere da 1.2 a quasi 13 Mb di spazio su hard disk. Ho riscontrato qualche problema nella configurazione della SoundBlaster 16 con la quale, peraltro, non è prevista la compatibilità.

K VOTO

869 PC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

La sezione dedicata al modellismo è a dir poco strepitosa: animazioni ad alta risoluzione per le istruzioni di montaggio passo-passo, riferimento diretto alla posizione dei singoli pezzi sull'intelalatura, veri e propri video dimostrativi con i preziosi trucchi del mestiere, esplosione del modellino in parti, simulazione dei colori ed altro ancora. Il gioco potrebbe essere considerato un bonus, e come tale possono essere perdonati alcuni difetti. La giocabilità è joppicante, e la grafica per la sezione di guida è solo discreta, ma le animazioni e l'audio rispecchiano l'ottimo livello medio qualitativo già riscontrato nelle presentazioni e nei filmati dimostrativi. Se vi interessa per il gioco lasciate perdere, se vi interessa per il modellismo non capiate che cosa aspettiate e fiondarvi dal rivenditore di fiducia.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il prodotto nel suo insieme è estremamente originale ed è difficile trovare dei titoli con cui confrontarlo. Forse solo l'antico e divertentissimo *Racing Destruction Set* per il Commodore 64 ha percorso, con un'impostazione spiccatamente arcade, questo software della Revell. Per quanto riguarda il gioco, invece, si può risalire a *Test Drive II: the Duel* della Accolade o al più recente ma meno fortunato *Test Drive III*. La grafica, palesemente ispirata agli altri due giochi, è senza dubbio migliore in B&RMS grazie soprattutto alle sequenze animate ed alla definizione dei fondali, ma la giocabilità è inferiore a causa della non perfetto controllo del mezzo.



Destruction Set per il Commodore 64 ha percorso, con un'impostazione spiccatamente arcade, questo software della Revell.

Per quanto riguarda il gioco, invece, si può risalire a *Test Drive II: the Duel* della Accolade o al più recente ma meno fortunato *Test Drive III*. La grafica, palesemente ispirata agli altri due giochi, è senza dubbio migliore in B&RMS grazie soprattutto alle sequenze animate ed alla definizione dei fondali, ma la giocabilità è inferiore a causa della non perfetto controllo del mezzo.

BUILD & RACE MOTOR STARS

95 OTTOBRE 1997

BLOB

Blob: che sia arrivata la versione videoludica del mitico programma di Enrico Ghezzi e soci? O è forse il fluido malefico il protagonista dell'ultima etichetta Core Design? No, nulla di questo tipo: si tratta di un gioco che farà venire l'ulcera a molte persone. Non è consigliato a chi soffre di vertigini.

Blob è semplicemente il nome di una simpatica creatura aliena, un'esserino blu e rotondeggiante, particolarmente predisposto a rimbalzare da una piattaforma all'altra dello spazio interstellare. Questa capacità, per sua fortuna, gli sarà particolarmente utile per affrontare l'avventura in cui sta per cimentarsi insieme a voi.

Blob faceva infatti parte dell'equipaggio di una navicella spaziale atta al trasporto di baby blobetts, i giovani alieni della razza a cui Blob stesso appartiene; purtroppo però l'astronave si è improvvisamente disintegrata disseminando il suo contenuto di vite in mezzo universo.

Manco a dirlo, toccherà al nostro eroe blu l'ingrato compito di riparare al disastro poc'anzi occorso. L'impresa non è delle più facili dato che i baby blobetts sono quasi tutti finiti su particolari piattaforme spaziali, per nulla sicure, dato che basta un passo falso per precipitare nel pauroso nulla galattico. Ma, si sa, il perico-

lo è il mestiere di ogni eroe che si rispetti, e questo vale anche per il simpatico alieno blu.

Eccoci dunque alle prese con l'ennesimo tentativo di salvataggio spaziale. La trama, se non erro, è abbastanza simile a quella dell'illustre *Silly Putty*, anche se ciò non vi deve in nessun modo trarre in inganno, dato che la somiglianza tra i due giochi non è certo di quelle impressionanti. Bando alle ciance, dopo aver apprezzato il logo della Core Design ed una breve schermata intro-

Blob vanta una grafica 3D che si sviluppa soprattutto in profondità, con uno scrolling verso l'interno/esterno del monitor fluido e piacevole.

duttiva che ci consente una prima presa di contatto con l'esilarante faccia di Blob, si comincia senza ulteriori perdite di tempo (leggi opzioni) a fare sul serio e cioè ad affrontare il primo dei 50 lunghi e difficili livelli che la software house inglese ha realizzato per la vostra gioia - almeno si spera! Per completare ogni livello Blob deve innanzitutto liberare i baby blobetts intrappolati in particolari piattaforme; occorre precisare che il numero di piccoli da salvare va-

ria da situazione a situazione, passando da 2 o 3 a 4 o addirittura a nessuno. Il secondo obiettivo del simpatico alieno blu è quello di portare a casa la pellaccia raggiungendo possibilmente vivo e prima del tempo l'uscita del livello.

Di primo acchito tutto questo potrebbe sembrare piuttosto facile se non addirittura di una disarmante banalità, ma se la pensate così vi assicuro che vi sbagliate: le insidie nascoste dalle piattaforme sospese nel vuoto - alla faccia di Newton e della legge di gravitazione universale, tanto più poi che Blob rimbalza tranquillamente come se si trovasse sulla Terra - sono innumerevoli e tutte micidiali.

Tralasciando per il momento i nemici, vi sono piattaforme con diverse caratteristiche, più o meno riconoscibili grazie al loro colore o al loro aspetto esteriore: abbiamo così quelle blu che ammortizzano il rimbalzo, rallentando la velocità del rotondo alieno ed abbandonandolo in balia della forza di gravità; o quelle rosse, che raddoppiano l'ampiezza dell'oscillazione di Blob, complicando il suo controllo da parte nostra; o ancora, per finire, le piattaforme danneggiate, che si rompono dopo qualche rimbalzo facendo inesorabilmente precipitare il nostro amico alieno nel nulla. Quanto ai nemici, essi si presentano sia sotto forme meccaniche (cannoni, ventilatori, ecc.) che aliene; tra queste da sottolineare l'alter ego del protagonista, che appare non appena si esaurisce il tempo a nostra disposizione per completare il livello e comincia a rompere insistentemente le... anzi,

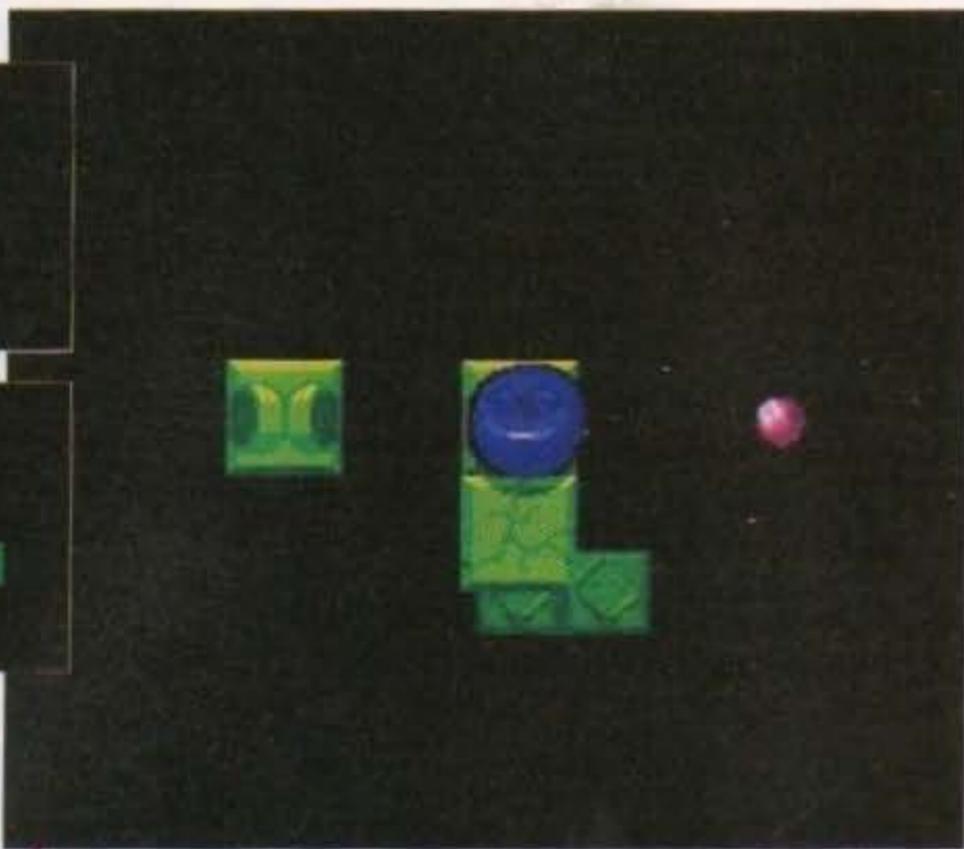


Ecco il nostro eroe dalla faccia buffa: il consiglio è di salire.

Siamo al secondo livello e dovremo riuscire ad aprire l'uscita per superarlo.



Sopra e a lato: alcune situazioni piuttosto imbarazzanti per la simpatica palla blu rimbalzante: i diversi tipi di piattaforma su cui vi ritroverete sono molto importanti, quindi fate molta attenzione.



Man mano che la vostra energia diminuirà, l'espressione sulla faccia di Blob sarà sempre più preoccupata e triste.



Il gioco è divertente ma forse la realizzazione grafico/sonora poteva essere curata con maggiore attenzione.

la palla di Blob danneggiandolo notevolmente. Per portare a termine la sua avventura Blob ha infatti a sua disposizione sei vite, ciascuna composta da una certa quantità di energia, rilevabile dall'espressione del volto del simpatico alieno. Quanto alla tecnica, *Blob* vanta una grafica tridimensionale che si sviluppa soprattutto in profondità, con uno scrolling verso l'interno/esterno del monitor fluido e piacevole. L'unica nota negativa sotto questo punto di vista viene dalla scelta dei colori, non molto azzeccata, e dalla sensazione di vuoto che dà lo

sfondo spaziale. Il sonoro ha alcuni effetti carini e di un paio di motivetti non particolarmente esaltanti. La giocabilità è buona, con una difficoltà dei livelli crescente ma ben calibrata. *Blob* è, in conclusione, una ulteriore dimostrazione - se ancora ce ne fosse stato bisogno - di come un prodotto videoludico possa risultare divertente e coinvolgente anche senza una realizzazione tecnica da capogiro. Consigliato vivamente a tutti gli amanti del genere.

Simone Bechini

K VOTO

847 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

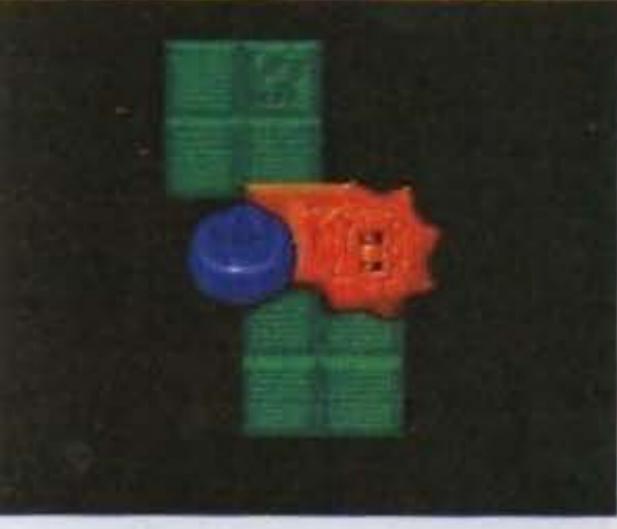
Anche se non è un granché dal punto di vista della programmazione, *Blob* riesce a farsi apprezzare per il divertimento che riesce a regalare sia per la giocabilità, sia per gli effetti simpatici e carini. Certamente dalla Core Design ci si poteva aspettare qualcosa di più per la grafica e il sonoro, ma è un'assenza che non infastidisce più di tanto. Meglio così! La longevità dovrebbe essere assicurata da 58 livelli di crescente difficoltà, ma il condizionale è d'obbligo visto che i giocatori più abili potrebbero non avere eccessivi problemi a portarli a termine in pochi giorni. Per tutti gli altri, divertimento garantito almeno per un paio di settimane!

Versione Amiga

Diciamocelo, tecnicamente *Blob* non è che sia gran che: lo scrolling è fluido e piacevole ma la grafica è piuttosto spoglia e la scelta dei colori poteva essere più felice; il sonoro, poi, non va oltre qualche effetto ben realizzato ed un paio di musiche non sconvolgenti. In compenso la giocabilità è buona ed i particolari divertenti non mancano. *Blob* occupa un solo disco, corredato nella confezione da un manuale breve ma preciso ed esauriente.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni



Il mondo dei videogiochi è sempre stato pieno di personaggi buffi e simpatici e questo Blob ne è un degno esempio.



Il genere del rompicapo arcade sembra aver trovato nuova linfa negli ultimi mesi, e le pubblicazioni di giochi di questo tipo non sono certo mancate per gli amanti di questo filone videoludico. Da ricordare, tra gli altri, *Morph*, davvero simpatico e divertente, con le sue trasformazioni ed i particolari carini di cui è ricco. Molto bello anche *Bill's Tomato Game* della Psignosis, software house che, nella maggior parte dei casi, è già una garanzia per i giochi che si fregiano della sua etichetta; ed infatti è davvero una bella esperienza guidare il timido pomodorini attraverso miriadi di schemi diversi. Stessa qualità ma impostazione diversa hanno invece *The Lost Vikings* e *The Human Race*, giochi in cui occorre guidare diversi personaggi lontano dalle insidie di mille livelli diversi.